GRY NA PC I KONSOLE PC PS2 PS3 PSP X360 Wii DS

4/2009 (133) CENA 8,90 ZŁ w tym 7% VAT
INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558
Numer 4/2009 (133) Kwiecień

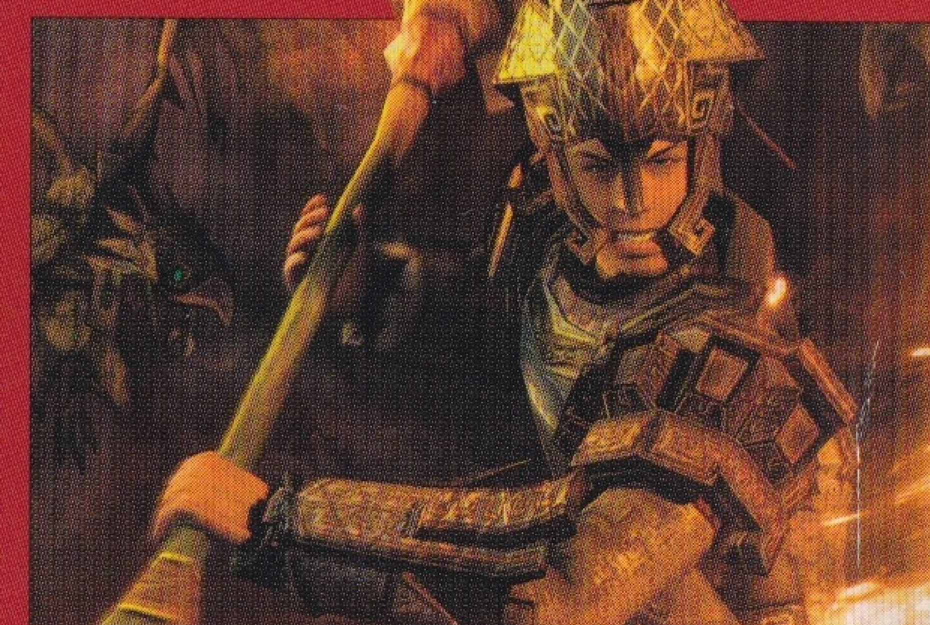
Click!

PEŁNE WERSJE

Akcja
Obscure II
Ekscytująca gra akcji w stylu Resident Evil.



RPG
Avencast Rise of the Mage
Doskonały hack'n'slash pełen magii!



TYLKO U NAS
Aktualności
PC PS3 X360
Akcja

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

- Nowe informacje na temat najbardziej realistycznego FPS-a 2009 06
- Pierwsze prawdziwe obrazki z gry
- Opis systemu sterowania

Technologie



Procesory dla graczy 88
Intel czy AMD? Dwa rdzenie czy cztery? Podpowiadamy, jaki procesor wybrać!

Aktualności PC PS3 X360 Akcja
THE SABOTEUR 26
Grand Theft Auto w okupowanym Paryżu – będą strzelaniny, pościgi i... kankan!

Recenzje PC Akcja
darkSector 42
Klimatyczna gra akcji z konsoli wreszcie na PC. Pierwsza recenzja w Polsce!

Recenzje PC Strategiczna
EMPIRE TOTAL WAR 50
Nasi biją Niemców! I Ruskich! Obszerna recenzja naprawdę WIELKIEJ strategii.

Recenzje PS3 X360 Akcja
RESIDENT EVIL 5 62
Najlepszy survival horror w historii? Nie! Dlaczego? Przeczytaj w naszym teście.

Tymon Smektała
redaktor naczelny



Euro kontra gracze

Ważą się sprawy, które mogą w nadchodzącym roku zepsuć humor wszystkim graczom. Ze względu na duże osłabienie polskiego złotego, a co za tym idzie – rosnące koszty licencji, wielu wydawców gier i dystrybutorów sprzętu rozważa podwyżki, i to spore. Premierowe tytuły na PC mają kosztować nawet o 20-30 złotych więcej, gry konsolowe mogą zaś być sprzedawane za 300 zł. Istnieje niebezpieczeństwo, że w górę pójdą także ceny konsoli nowej generacji, szczególnie PlayStation 3, a wszystko to być może zacznie się dziać już w marcu. „Być może", bo tak drastyczne podwyżki na pewno odbiją się katastrofalnie na sprzedaży, więc jest nadzieja, że wydawcom zadrży ręka i zdecydują się przez jakiś czas zrezygnować z części zysków, by nie zahamować widocznego wzrostu popularności gamingu. Byłoby dobrze, gdyby udało się uniknąć podwyższenia cen, bo w najbliższych miesiącach czeka nas wiele wspaniałych premier – co widać w naszym piśmie, jak zwykle wypełnionym po brzegi ekskluzywnymi materiałami (Operation Flashpoint: Dragon Rising!), zapowiedziami zbliżających się hitów i testami gier. Zapraszam do lektury!

Następny numer magazynu Click! w sprzedaży już 7 kwietnia

W wydaniu 4/2009

Spis treści

Aktualności

Testy wersji beta

Recenzje

Na płycie

Podpowiedzi

Technologie

Działy stałe

Polecamy



Operation Flashpoint: Dragon Rising

Wojenne gry akcji mają zwykle tyle wspólnego z realiami pola bitwy, co kuchta z generałem. Jedynym wyjątkiem z prawdziwego zdarzenia jest seria Operation Flashpoint, a o jej nowej części piszemy na **str. 06.**



Resident Evil 5

To może być jedna z największych premier 2009 – na to przynajmniej liczy firma Capcom, która wokół nowego Residenta robi ogromne zamieszanie. I nie jest to „wiele hałasu o nic", bowiem to świetna gra akcji, o czym piszemy na **str. 62.**



Empire: Total War

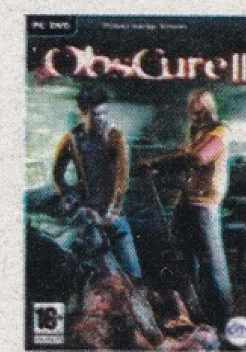
To najnowsza odsłona cyklu Total War, a jednocześnie najbardziej oczekiwana gra strategiczna pierwszej połowy tego roku! Jako pierwsi w Polsce recenzujemy jej FINALNĄ wersję w naszym obszernym teście, który znajdziesz na **str. 50.**

Zawartość płyty

Pełne wersje

Obscure II

Niewiele jest gier z tego gatunku na PC, mało która reprezentuje tak wysoki poziom, dlatego z wielką satysfakcją prezentujemy jeden z najlepszych survival horrorów ostatnich lat. To produkcja dla ludzi o stalowych nerwach, którzy wiedzą, jak posługiwać się łomem i piłą mechaniczną...



Avencast: Rise of the Mage

Gry z gatunku hack'n'slash – jak sama nazwa wskazuje – przedstawiają zwykle siekanie i rąbanie. Avencast jednak koncentruje się na magii – i to tak bardzo, że przed komputerem poczujesz się jak prawdziwy czarodziej. Oto jedna z najbardziej niedocenionych gier RPG ostatnich miesięcy – w pełnej wersji na naszej płycie!



Wersje demo

Bejeweled 2 Deluxe • Hammer Heads Deluxe • Mystery Solitaire: Secret Island • Peggle Deluxe

Freeware

Future Pinball • Ten Ton Ninja • Warzone 2100

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Wejście smoka

» Operation Flashpoint: Dragon Rising

Podczas gdy fani gier wojennych od dawna niecierpliwie oczekują na nową część Operation Flashpoint, my postanowiliśmy działać. Oto nowe informacji na jej temat – prosto z Codemasters.

1. Tu znajdziesz podgląd stanu i kondycji wszystkich członków twojej drużyny.
2. Półprzezroczysty kompas pomoże ci dostać się do celu.
3. Meldunki dowództwa i żołnierzy pozwolą ci się zorientować w sytuacji na polu walki.
4. Tu będziesz miał podgląd na swoją broń, tryb prowadzenia ognia i ilość amunicji.

Twórcy gier różnie podchodzą do problemu przedstawienia konfliktu zbrojnego na ekranie. Jedni próbują opowiedzieć poruszającą historię, drudzy konsekwentnie stawiają na umieszczenie gracza w środku wojennej rozpierduchy, a jeszcze inni starają się go przestraszyć (np. posyłając w jego stronę hordy nazistowskich zombiaków). Autorzy Operation Flashpoint: Dragon Rising potraktowali to zagadnienie zupełnie inaczej. Opracowali całkowitą symulację pola walki – bez upiększeń i udziwnień, za to z rozbudowaną sztuczną inteligencją żołnierzy, realizmem niemal każdego zjawiska fizycznego spotykanego w ogniu walki i dziesiątkami rodzajów wojennego sprzętu dopracowanego z fanatyczną wręcz pieczołowitością. Z dala od tanich efektów rodem z Hollywood, zostawiając za plecami skrypty z Call of Duty, Dragon Rising zabierze cię głębiej w trzewia konfliktu zbrojnego niż jakakolwiek wydana dotąd gra.

Głowa nisko!

Akcja nowego Operation Flashpoint umieszczona jest „w niedalekiej przyszłości" na fikcyjnej wyspie Skira, gdzieś pomiędzy Japonią a Kamczatką. Jej rozliczne bogactwa naturalne oraz narastający dyplomatyczny spór z okupującą ją Rosją sprawiły, że wyrastające na światową potęgę Chiny w dość zasadniczy sposób zaczęły rościć sobie do niej prawa. Czytaj: wkroczyły zbrojnie, w tym samym czasie przesuwając swoje wojska w stronę granicy potężnego sąsiada. Nie chcąc prowadzić wojny na dwóch frontach o tereny kontynentalne i morskie, Kreml prosi o pomoc Stany Zjednoczone, z którymi dopiero co odbudował dobre relacje. Wkrótce na wyspie lądują pierwsi marines. A wraz z nimi ty.

W dniu premiery gra będzie zawierać dwie kampanie – obie po stronie żołnierzy Wujka Sama. W jednej z nich wcielisz się w dowódcę czteroosobowej grupy komandosów sił specjalnych, w drugiej staniesz na czele liczącej tyle samo osób drużyny piechoty. Choć oba scenariusze będą od początku do końca osobnymi zestawami misji, wydarzenia przedstawione w nich będą się rozgrywać równocześnie. Dzięki temu losy poszczególnych postaci będą się ze sobą przeplatać, a ty zyskasz okazję spojrzenia na konflikt z dwóch perspektyw. Gotowe są już też dodatki, które będą dostępne do ściągnięcia później.

Fabuła każdej z dwóch głównych kampanii trwać będzie kilka dni i składać się z kilkunastu misji rozgrywanych o wszystkich porach dnia i w zróżnicowanych warunkach atmosferycznych. Zapytany o wygląd etapów, producent Brant Nicholas odpowiada – *Na samym początku zadania otrzymasz listę celów do wykonania oraz zostanie ci przydzielony – znajdujący się zwykle daleko od nich – punkt startu. To, w jaki sposób zmierzysz się z postawionym przed tobą wyzwaniem, zależeć będzie już wyłącznie od twojej inwencji i umiejętności wykorzystania ogromnego terenu dostępnego do swobodnej eksploracji. Przed rozpoczęciem misji będziesz mógł wyposażyć swoją drużynę w różne zestawy sprzętu, w zależności od tego, czy zechcesz spróbować przekraść się cicho i szybko za plecami wroga, czy mieć możliwość w każdej chwili rozpętać wokół siebie małą wojenkę za pomocą kaemów M249 i wyrzutni rakiet, ale kosztem mobilności.*

Bitewne kombosy

Komendy wydasz podwładnym za pomocą kontekstowego menu, pojawiającego się na środku ekranu. Zawiera on polecenia, które możesz wykrzyczeć w danej sytuacji. Uproszczenie systemu w porównaniu z pierwszym Operation Flashpoint było konieczne ze względu na przystosowanie gry do sterowania na PS3 i X360. Inspirację dla obecnego interfejsu stanowiły... konsolowe mordobicia. Twórcy doszli do wniosku, że gracze łatwo zapamiętują sekwencje ruchów, które odpowiadają za tzw. „kombosy". Aby np. przegrupować oddział, będziesz musiał wcisnąć kombinację prawo, dół, prawo.



Wykonując kilka szybkich kombinacji klawiszy z kolei, rozkażesz drużynie ustawić się w szyku i zaatakować zaskoczonego nieprzyjaciela.

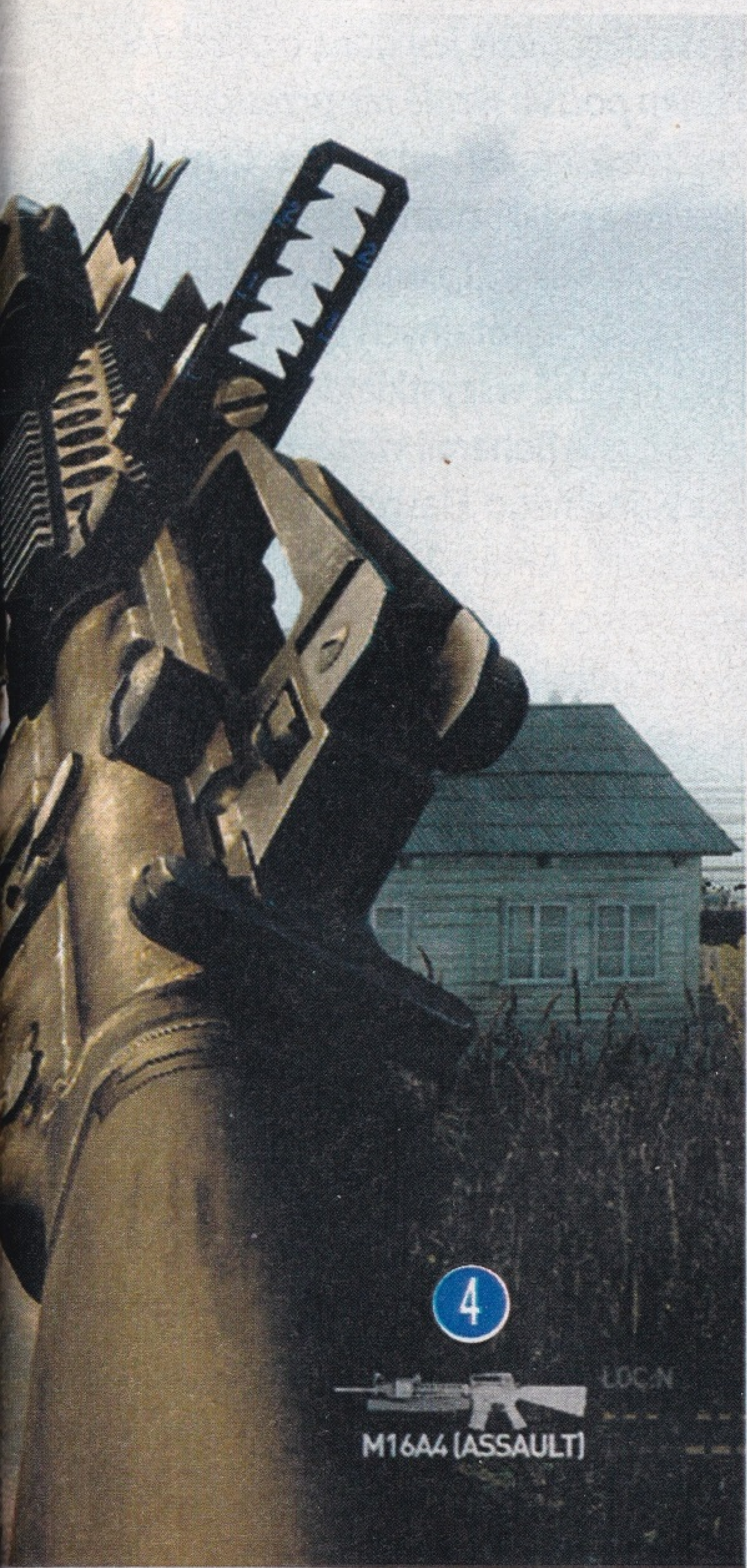
Tak czy inaczej, na pewno będziesz dużo chodził, podbiegał i czołgał się, oglądając wroga z odległości co najmniej pół kilometra. To na pewno nie będzie gra dla ludzi preferujących umiejętność machania myszą, szybkie headshoty i podskakiwanie w biegu, by trudniej było w nich trafić. Tutaj jeżeli nie padniesz na ziemię w ciągu dwóch sekund od momentu, gdy nad twoją głową przeleci pierwszy pocisk, nie będzie co z ciebie zbierać. I za to fani tak kochają Operation Flashpoint.

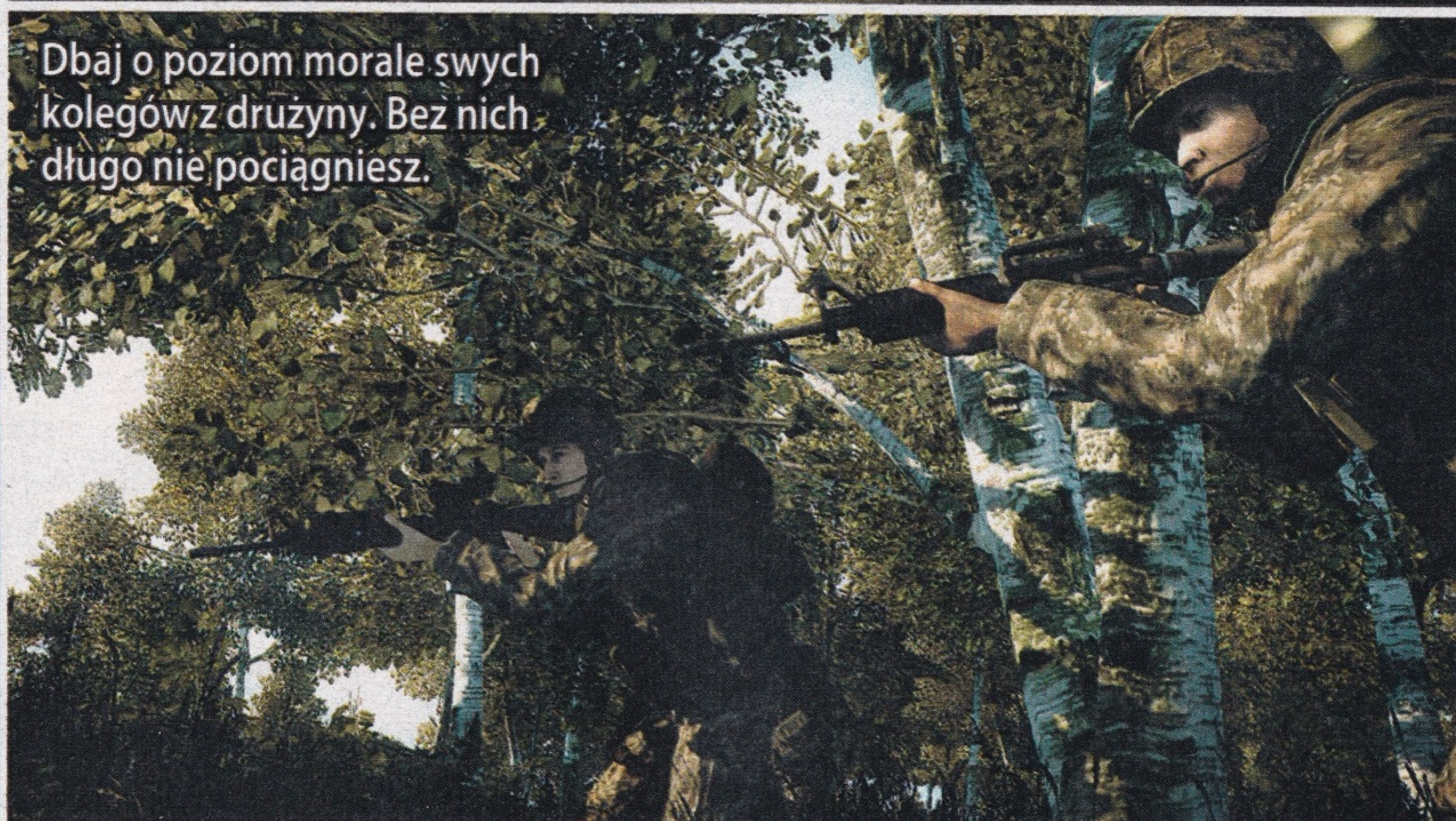
Odczołgać się od czołgu

Nauka poprawnego zachowania się na polu bitwy może być trudna i bolesna, niemniej bez obaw – jeżeli nie będziesz wiedział, co zrobić, spójrz na swoich towarzyszy. Taktyki wykorzystywane przez sztuczną inteligencję żołnierzy wzięte zostały wprost z obozów szkoleniowych, dzięki czemu zachowanie marines zmienia się zależnie od sytuacji. W starciu z piechotą wroga skuteczną zagrywką będzie obłożenie jego pozycji ogniem zaporowym, złamanie morale i zaatakowanie z flanki. Jednak ta sama, wyposażona jedynie w broń lekką drużyna nie zacznie nigdy pruć ani rzucać granatami w stronę transportera opancerzonego czy czołgu. Prędzej wycofa się i ewentualnie oznaczy cele do ataku z powietrza.

Prócz kierowania pojazdami Dragon Rising pozwoli ci m.in. usiąść za sterami śmigłowców.







Dbaj o poziom morale swych kolegów z drużyny. Bez nich długo nie pociągniesz.



« Wyspa Skira będzie gęsto porośnięta lasami. Graficy zasadzili na niej aż 1,5 miliona wirtualnych drzew. Ciekawe, czy będą też grzyby.



» Wrogowie najczęściej jawić ci się będą jako ciemne plamki gdzieś na horyzoncie.

Wśród dostępnych maszyn spotkasz też konstrukcje z Chin. Na przykład Type-2000.



Diabeł tkwi w szczegółach

Oprawa graficzna dostarczy również wiele wrażeń entuzjastom militariów, którzy będą mogli w warunkach bojowych przetestować kilkaset dopracowanych w najdrobniejszych szczegółach modeli sprzętu wojskowego. Dosłownie wszystko jest tu oddane z najwyższym realizmem: od naszywek na mundurach żołnierzy USMC, przez detale różniące karabiny M16A4 w wersji z granatnikiem i snajperską lunetą, do koloru końcówek łopatek tylnego wirnika śmigłowca SH-60B Seahawk. Przywiązanie do detali u grafików Codemasters widać zwłaszcza w liczbach. Wykonanie kompletnego modelu każdej postaci widocznej na ekranie zajmuje średnio aż 75 godzin!



M16A4 & M209 w kampanii piechoty poznasz od podszewki.



Wersją M16A4-Marksman zdejmiesz wrogów z oddali.



Każdy z żołnierzy, których spotkasz na polu walki, będzie miał inną twarz, wzrost i posturę. Niektórych nauczysz się poznawać po sylwetce.

Wyszczekując wirtualne rozkazy na lewo i prawo, będziesz musiał pamiętać o wspomnianym wyżej morale, które jest istotnym czynnikiem wpływającym na użyteczność każdego żołnierza z osobna. Gdy znajdą się pod silnym ostrzałem lub poniosą straty, twoi żołnierze stracą celność, a nawet przestaną wykonywać polecenia. Nicholas wyjaśnia – *Jeżeli wyślesz kogoś samotnie, by zobaczył, co jest za pagórkiem pół kilometra dalej, a tam zaczną do niego strzelać, nie spodziewaj się, że położy on samotnie pluton Chińczyków i przybiegnie do ciebie z meldunkiem, strzepując pyłek z ramienia. Najprawdopodobniej nie sięgnie nawet po broń.* Jeżeli sam złapiesz którąś częścią ciała wrogi pocisk, odbije się to zarówno (i to bardzo mocno) na twoim zdrowiu, jak i na morale całej drużyny.

Jeżeli już jesteśmy przy ranach, oczywiście nie spodziewaj się cudownych apteczek ani tym bardziej szybkiej regeneracji gdzieś w cichym kącie. Ba, jeśli trafiony w ogniu walki w dolną kończynę nie wrzaśniesz „Medic!", kumple mogą nawet nie zauważyć, że ścięło cię z nóg i krwawisz. A gdy sanitariuszowi uda się zatkać wszystkie twoje przecieki bandażami, nie zdziw się, jeśli zaczniesz utykać lub będziesz miał trudności z utrzymaniem broni. Ciesz się, że przeżyłeś!

Warto wspomnieć, że gra będzie posiadać tryb kooperacji, w którym nawet czterech graczy będzie mogło współpracować, przechodząc wspólnie obie kampanie. Możliwość przedyskutowania taktyki i dobrania różnorodnego ekwipunku przed zadaniem sprawia, że każde podejście wyglądało będzie nieco inaczej.

W bitewnym pyle

Mając do dyspozycji tak potężne narzędzie, jak silnik EGO, twórcom udało się opracować równie piękne, co rozległe tereny wyspy Skira wraz z płynnie zmieniającymi się porami dnia i efektami atmosferycznymi. Autorzy szczególnie są dumni z możliwości szybkiego doczytywania szczegółowego terenu z podatnymi na zniszczenie obiektami (trafiony bombą dom w pierwszej misji pozostanie w zgliszczach aż do końca kampanii). Dzięki temu gracze bez problemu będą mogli przelatywać nad wyspą na pełnej prędkości w dziesiątkach dostępnych statków powietrznych. Innym, kto wie, czy nie dużo bardziej spektakularnym osiągnięciem programistów Codemasters, jest realistyczne przeniesienie na wirtualne pole walki prawdziwej „mgły wojny": tumanów kurzu i pyłu oraz kłębów dymu, które towarzyszą każdej potyczce, w której w ruch idą granaty, haubice, pociski artyleryjskie czy wreszcie kierowane bomby typu JDAM. – *Jeżeli taki „grubas" o ciężarze jednej tony wybuchnie w okolicy, a tobie uda się jakimś cudem to przeżyć, spowity w gęstym dymie spędzisz długie chwile, nie wiedząc gdzie jest góra, a gdzie dół. Przy czym pociski wcale nie przestaną latać nad twoją głową* – obrazuje Nicholas.

Operation Flashpoint: Dragon Rising to gra, która bez wątpienia ma potencjał, by w dziedzinie totalnych symulacji pola walki przebić wszystkie dotychczasowe osiągnięcia Bohemii Interactive – twórców oryginalnego Flashpointa oraz Armed Assault i ARMA 2. Póki co wciąż nie znamy szczegółów na temat pozostałych trybów multiplayer, a także – co ważne – wymagań sprzętowych dla wersji PC. Posiadacze blaszaków mogą jednak spać spokojnie – edycja na ich maszyny powstaje równolegle do konsolowych, dzięki czemu nie będzie problemów ze spaprną konwersją. A na dodatek tylko oni dostaną w pakiecie edytor misji. Czy znajdzie się ktokolwiek zdolny zatrzymać tryumfalny pochód Wschodzącego smoka? Przekonamy się już latem!

Michał Kuszewski | fenrir@click.pl

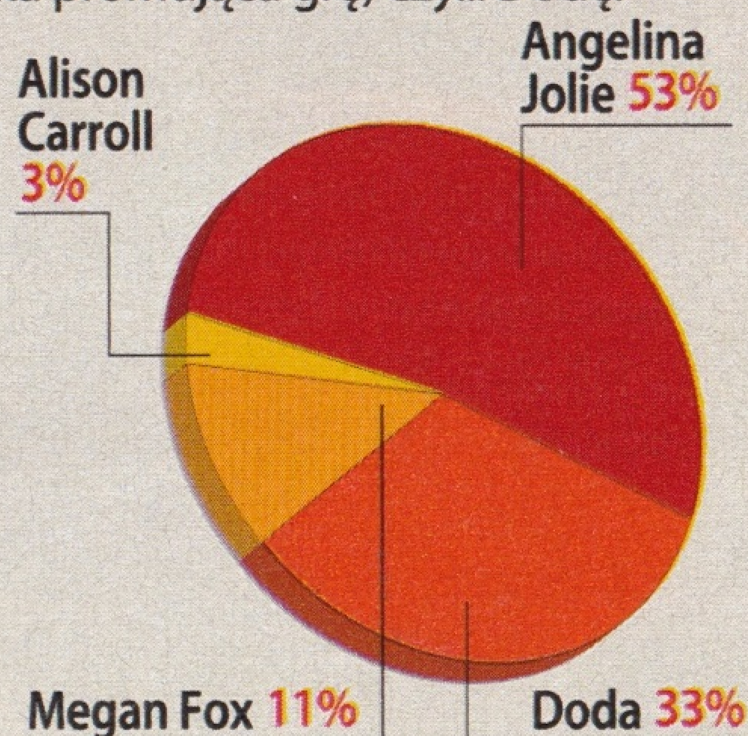
Producent: Codemasters
Data premiery: lato 2009
www.flashpointgame.com


HYPER

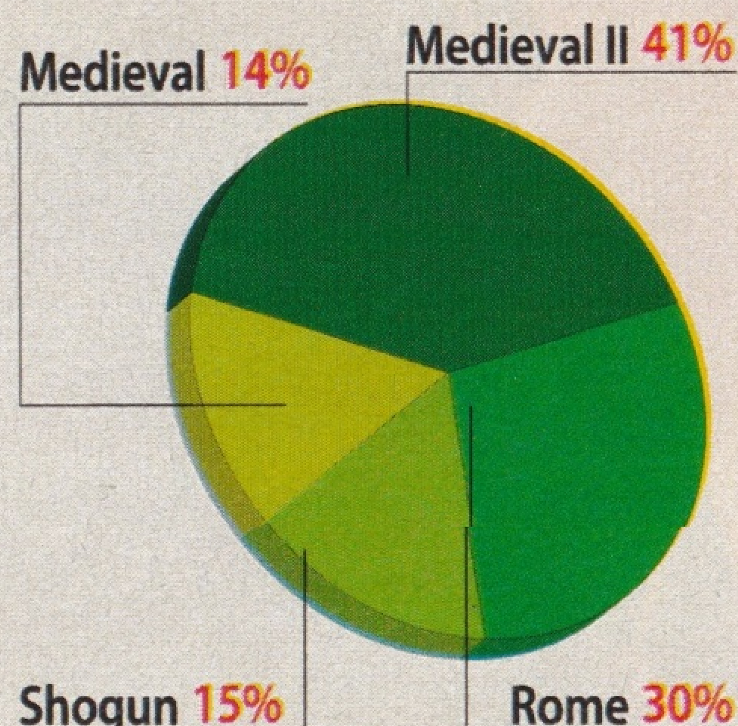
Gracze mają głos!

Wraz z zaprzyjaźnionym serwisem gry.interia.pl przeprowadziliśmy trzy ankiety, w których zapytaliśmy graczy o piękne kobiety, nieco historii i... Baltazara Gąbkę.

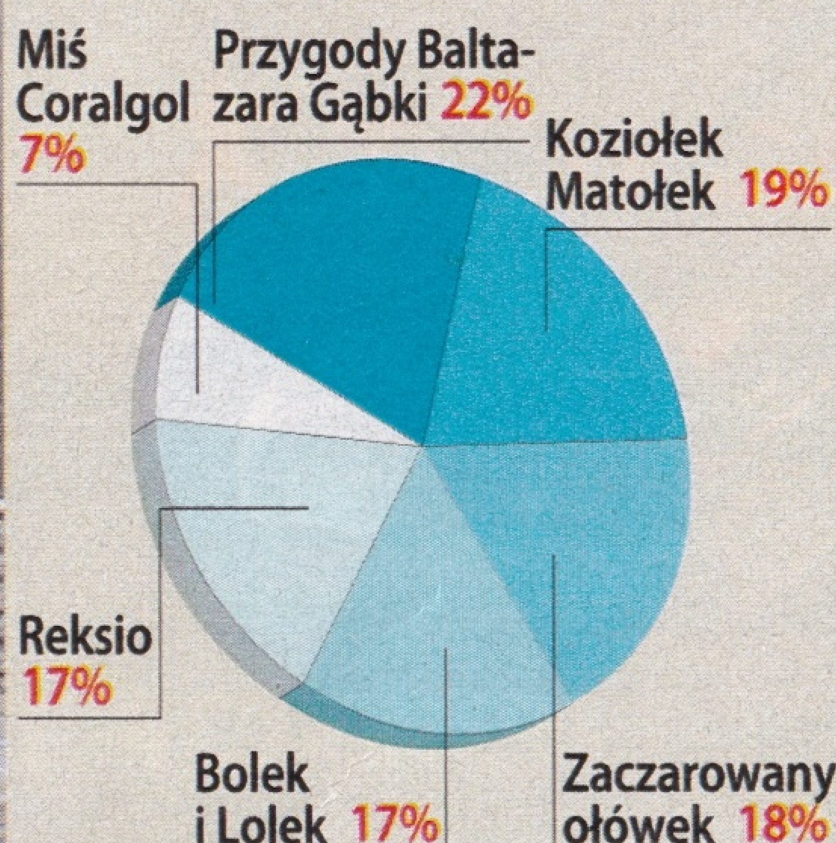
Powstaje nowy film „Tomb Raider", ale nie wiadomo, kto wcieli się w Larę Croft. Sprawdziliśmy, kogo chcieliby zobaczyć polscy gracze: Angelinę Jolie, Megan Fox (według plotek miała zastąpić Jolie), Alison Carroll (modelka promująca grę) czy... Dodę.



Z okazji premiery Empire spytaliśmy użytkowników serwisu gry.interia.pl, która część cyklu Total War podoba im się najbardziej. Wygrał najnowszy Medieval II, drugie miejsce zajął antyczny Rome, a na trzecim i czwartym miejscu uplasowały się Shogun i Medieval.



W lutym ukazały się aż dwie gry oparte na rodzimych kreskówkach: „Misiu Uszatku" i „Włatcach móch". Która inna polska animacja zasługuje na wersję wirtualną? Według internautów „Przygody Baltazara Gąbki" i „Koziołek Matołek". A Colargola nikt nie lubi...



Need for Speed razy trzy!

Fani gier wyścigowych mają powód do radości – w tym roku dostaniemy nie jedną, a trzy nowe części serii Need for Speed.

Pierwszą i najważniejszą będzie zapowiadana na jesień Need for Speed: Shift na PC, PlayStation 3, Xboksa 360 i PSP. Tu seria skręci w stronę realizmu, będzie to bowiem symulacja przygotowana przez zespół, który ma na koncie takie tytuły, jak GT Legends i GTR. Twórcy Shift zapowiadają, że pragną oddać wrażenia, jakie towarzyszą zawodowym kierowcom na torach wyścigowych. Chcą to zrobić, wykorzystując m.in. wiele nowoczesnych efektów graficznych w widoku z kokpitu (np. rozmycie krawędzi ekranu i wyostrzenie widoku toru). Co ciekawe, możliwości zobaczenia wnętrza auta nie było w serii Need for Speed od 2000 roku! Nowe będzie również podejście do kraks – nie wpłyną one na parametry jezdne wozu, natomiast wstrząs oszołomi na moment kierowcę i przez chwilę nie będzie on mógł odzyskać ostrości widzenia.

EA nie ujawniło na razie szczegółów na temat trybów rozgrywki i jej struktury, ale najpewniej progres będzie w dużej mierze liniowy i gracze staną po prostu przed sekwencją coraz trudniejszych wyścigów. Część z nich będzie rozgrywać się w lokacjach autentycznych (np. Brands Hatch Circuit), inne na trasach fikcyjnych, ale wytyczonych w znanych lokacjach (np. na ulicach Londynu). Ujawniono także kilka samochodów, które pojawią się w Shift, m.in. Pagani Zonda, Lotus Elise i Audi SR4.

Warto dodać, że część zespołu pracującego nad tą produkcją to zawodowcy biorący udział w autentycznych imprezach samochodowych – to może być gwarancją wysokiego poziomu rozgrywki. Brzmi ciekawie, choć trochę za bardzo przypomina grę Race Driver: GRID, która w zeszłym roku wyznaczyła nowy standard dla gatunku ścigałek. Niegdyś seria NFS była na czele stawki, teraz musi gonić liderów...

Naprawdę nowatorska może się natomiast okazać gra Need for Speed: World Online. To sieciowa produkcja przeznaczona wyłącznie na PC, która powstaje w szanghajskim studiu EA i będzie miała premierę w Azji latem tego roku (do Europy trafi kilka miesięcy później). To „World of Warcraft gier wyścigowych". Wirtualni kierowcy będą brać udział w najróżniejszych wyzwaniach i turniejach, rywalizując ze sobą o pierwsze miejsce na świecie. Lista licencjonowanych wozów ma być najdłuższa w historii cyklu.

Trzecia z zapowiadanych gier to Need for Speed: Nitro przeznaczona na Wii i DS-a. Tworzy ją studio znane z gier casualowych i muzycznych, więc kierowców z dużym przebiegiem nie porwie.


W Shift będą trasy i autentyczne, i fikcyjne. W obu przypadkach można się rozbić. Z hukiem!


Ostatni raz kokpit w Need for Speed widzieliśmy w Porsche Unleashed z 2000 roku!



Chevrolet Corvette Z06 to prawdziwa bestia – szczególnie w tym malowaniu.

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Żywe trupy w Vegas

» Dead Rising 2

Firma Capcom potwierdziła to, o czym mówiło się już od jakiegoś czasu: powstaje druga część Dead Rising, fantastycznej gry akcji, której pierwsza odsłona ukazała się wyłącznie na Xboksa 360 (i przez pewien czas była w naszym kraju najlepiej sprzedającym się tytułem na tę platformę). W oryginale bohater walczył z zombiakami zamkniętymi w gigantycznej galerii handlowej. Tym razem trafi do Fortune City, miasta kasyn, również pełnego żywych trupów. Na razie nie ma wielu szczegółów na temat gry, wiadomo tylko, że za jej produkcję wzięło się kanadyjskie studio Blue Castle Games (jedynkę stworzyli Japończycy). Dead Rising 2 zostanie wydane na wszystkie wiodące platformy, a ukaże się jeszcze w tym roku.



Możliwość używania pojazdów to nowość w Dead Rising 2.

» Fani oryginału wiedzą, że w tej grze walczy się wszystkim, co akurat jest pod ręką. Także kołem do ruletki...



Akcja PC
Inne platformy X360

Zombie za darmo

» Left 4 Dead: Survival Pack

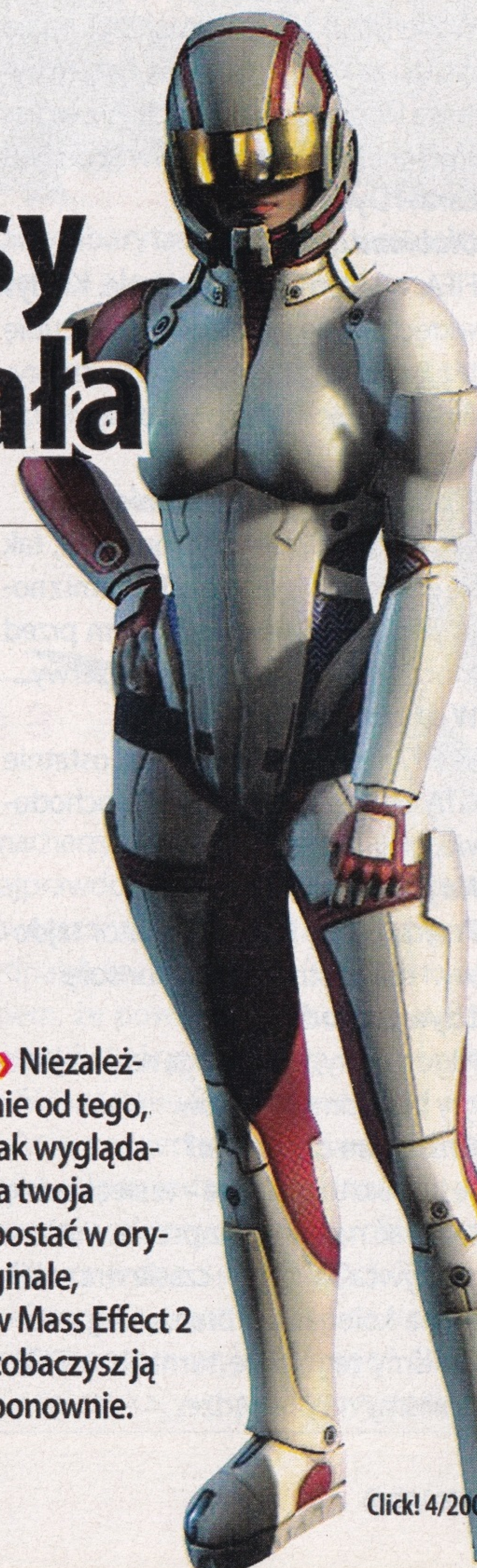
Studio Valve zapowiedziało pierwszy dodatek do Left 4 Dead. Zgodnie z najnowszą modą będzie to tzw. DLC, czyli rozszerzenie ściągane za pośrednictwem internetu. W taki sposób wydano ostatnio ogromny add-on do Grand Theft Auto IV na X360 oraz dodatkowe przygody do Prince of Persia, Fallout 3 i Fable II. Wiosną ukaże się natomiast Survival Pack, darmowy (!!!) bonus do Left 4 Dead. Znajdą się w nim kampanie Morowe powietrze i Liczba zabitych przeznaczone do trybu Kontra oraz nowy sposób zabawy, Survival, w którym na unikatowych mapach gracze będą walczyli z falami nadciągających zombiaków. To nie koniec atrakcji dla fanów Left 4 Dead, bowiem wkrótce potem udostępniony zostanie także tzw. SDK, czyli przeznaczony na PC edytor pozwalający na tworzenie własnych modyfikacji, dzięki któremu map do gry będzie jeszcze więcej!

RPG PC
Inne platformy X360

Efekt masy wciąż działa

» Mass Effect 2

Dobre wieści dla fanów gry Mass Effect. Ujawniono informacje na temat drugiego dodatku do tej produkcji. Ma on ukazać się przed wakacjami i będzie dużo lżejszy (w klimacie) niż wydany w połowie minionego roku Bring Down the Sky. Jego treścią będą głównie walki na wirtualnej arenie. Ponadto potwierdzono oficjalnie, że Mass Effect 2 ukaże się przed 31 marca 2010 roku – i udostępniono enigmatyczny trailer. Wiemy też, że więcej szczegółów na temat gry poznamy w czerwcu. Są już pierwsze przecieki – sequel tego kosmicznego RPG ma być bardzo mroczny i „dołujący". W dwójce będzie można wykorzystać postać stworzoną w pierwszej części Mass Effect – jak w oldskulowych grach RPG typu Baldur's Gate.



» Niezależnie od tego, jak wyglądała twoja postać w oryginale, w Mass Effect 2 zobaczysz ją ponownie.

Jestem graczem



Macieja Dowbora, znanego z TVP 2 i Polsatu narzeczonego aktorki Joanny Koroniewskiej, trudno podejrzewać o giercowanie. Tymczasem...

Od jak dawna grasz?
Od 1993 roku. Zdałem do liceum, do klasy informatycznej i rodzice kupili mi peceta – wówczas wypas: 386 DX z 120-megowym dyskiem. Starzy uważali, że dysk twardy to luksus. Do dziś chyba nie wiedzą, co to jest.

Pierwszy system, na jakim grałeś?
PC z DOS-em i Nortonem. Miałem też Windowsa, ale wtedy uważaliśmy to za kompletny obciach. Sztuka i szpan polegały na wpisywaniu poleceń w DOS-ie. Ulubione hasło: format C:.

Pierwsza twoja gra?
Wolfenstein 3D. Po nocach śnili mi się naziści za każdym rogiem. Potem była era Dooma i podobnych. Ale wcześniej graliśmy z zacięciem w Scorched Earth i Dyna Blaster.

Ulubiona gra?
FIFA, od kiedy mam konsolę. Kiedyś wkręciłem się w Battlefielda 2. Lubię też wojenne strategie czasu rzeczywistego. Sporo czasu spędziłem przy Blitzkriegu.

Moment z gry, który pamiętasz?
Gdy miałem pierwszy komputer, tak się wkręciłem w jakąś gierkę, że mi z nosa popłynęła krew. Siedziałem przed monitorem ze trzy dni bez przerwy...

W co grasz teraz?
W FIFA 09. Świetne było też ostatnie GTA. Lubię niektóre gry samochodowe, głównie dzięki grafice.

Na jaką premierę czekasz?
Przydałby się fajny symulator rajdowy. I dobra strategia na konsolę.

Używasz kodów?
Nigdy – cały „fan" polega na przejściu gry bez pomocy trików.

Grasz sam czy online?
Jeśli tylko to możliwe – w sieci. Lubię też grać na konsoli z przeciwnikiem „na żywca". W swoim czasie wraz z kilkoma kolegami z branży organizowaliśmy regularne turnieje w FIFA. Graliśmy na pieniądze...

Targi 2009

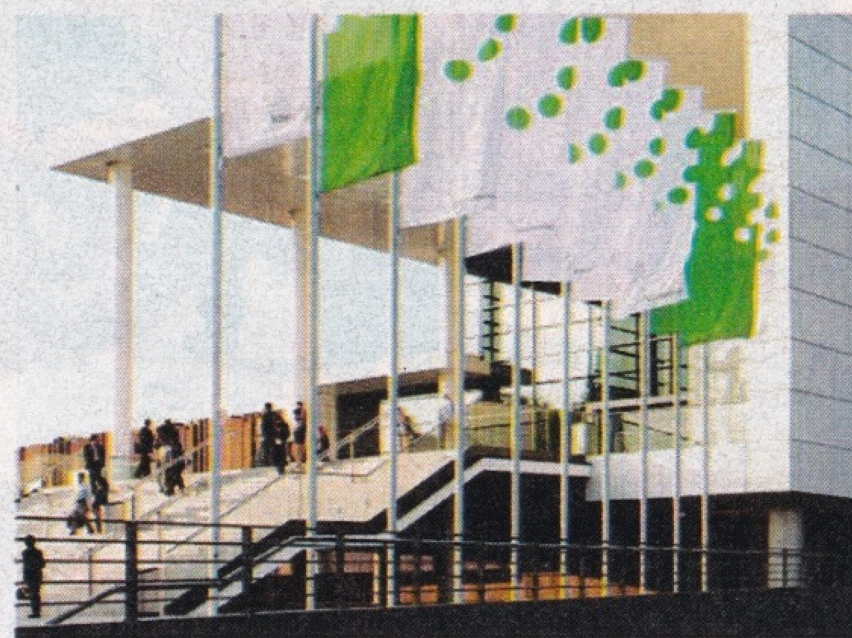
Zmiany w tegorocznym kalendarzu targów poświęconych grom – koniec Games Convention, wielki powrót E3 oraz nowa data Poznań Game Arena!



E3 2009
Los Angeles, USA
2-4 czerwca



Organizatorzy zapowiadają w tym roku wielki comeback najbardziej zasłużonych growych targów. Po dwóch latach poszukiwania nowej formuły dla tego wydarzenia E3 wraca do Convention Center w samym środku Los Angeles i znów będzie prawdziwym show z gigantycznymi stoiskami najważniejszych wydawców i tłumami zwiedzających. Najwięksi branżowi gracze – m.in. EA, Ubisoft i Activision (ale bez Blizzarda) – mocno wspierają tę inicjatywę. Wszyscy zgodnie zapowiadają, że tegoroczne targi będą dwa razy większe od edycji 2006, „ostatniego prawdziwego E3".



gamescom 2009
Kolonia, Niemcy
19-23 sierpnia



Już w ubiegłym roku mówiło się o konkurencyjnych w stosunku do lipskich Games Convention targów growych, które miałyby być organizowane w Kolonii. Przez jesień i dużą część zimy trwały rozmowy między przedstawicielami obu imprez i wreszcie sprawa została zamknięta. W tym roku w Lipsku odbędzie się Games Convention Online poświęcone grom na komórki i przeglądarki, a w Kolonii będzie miała miejsce impreza gamescom, na której wszyscy najwięksi wydawcy pokażą Europie swoje najnowsze produkcje. Szczególnie szykują się EA i Ubisoft.



Poznań Game Arena 2009
Poznań, Polska
16-18 października



Tegoroczna edycja Poznań Game Arena także odbędzie się w nowej formule. Dzięki zmianie terminu na połowę października PGA stanie się imprezą pełną nowości, przedpremierowych pokazów gier i wizyt twórców największych hitów. Polskie firmy już zaczęły przygotowania do targów, co każe sądzić, że PGA zyska niespotykany rozmach. Nowością ma być „dzień branżowy" – wtedy dziennikarze wezmą udział w eksluzywnych prezentacjach gier i sprzętu. Organizatorzy zapewniają wejście PGA na „international level". Trzymamy kciuki!

Muzyczna

Didżej bohaterem

DJ Hero

Wielka popularność cyklów Guitar Hero i Rock Band jest faktem, ale są i tacy, którzy przewidują, że ich obecne powodzenie to wszystko, co da się wycisnąć z tematu „gra na plastikowej gitarce". Activision, wydawca pierwszej z tych produkcji, nie zamierza obudzić się z ręką w nocniku – i już kombinuje nową muzyczną zabawę. Będzie to DJ Hero, w którym gracz stanie za adapterami – nie prawdziwymi, tylko specjalnymi kontrolerami sprzedawanymi wraz z grą. Niestety ich wygląd i działanie są najpilniej strzeżoną tajemnicą Activision. Niepotwierdzone są także platformy, na których gra się ukaże. Na pewno będzie to Wii i obie konsole next-genowe – edycja PC wyjdzie zapewne kilka miesięcy później. Wszystko wyjaśni się już wkrótce, bowiem premierę przewidziano na IV kwartał 2009 roku.



Wszyscy – za wyjątkiem bossów Activision – zastanawiają się, jak będzie wyglądał kontroler DJ Hero.

Akcja PS3 X360

GTA na Dzikim Zachodzie

» Red Dead Redemption

Studio Rockstar San Diego, jeden z kilku zespołów należących do firmy Rockstar, czyli twórców serii Grand Theft Auto, zapowiedziało swoją nową produkcję – Red Dead Redemption. Jest to kontynuacja gry Red Dead Revolver z 2004, wzorowanej na GTA, ale osadzonej w realiach Dzikiego Zachodu. Tam też rozgrywać się będzie akcja Redemption. Bohaterem nowej gry jest John Marston, były rzezimieszek, który chcąc odpokutować swoje grzechy, staje po stronie sprawiedliwości i próbuje zaprowadzić porządek na amerykańskim pograniczu. Gra wykorzystuje silnik graficzny Grand Theft Auto IV (na str. 70 recenzujemy pierwszy dodatek do tego hitu) i ukaże się już na jesieni tego roku. Na razie zapowiadane są wyłącznie wersje na PS3 i X360, ale najpewniej – podobnie, jak w przypadku GTA IV – jakiś czas po nich wydana zostanie również edycja PC.

Red Dead Redemption wyznaczy nową jakość w symulowaniu jazdy na koniu.

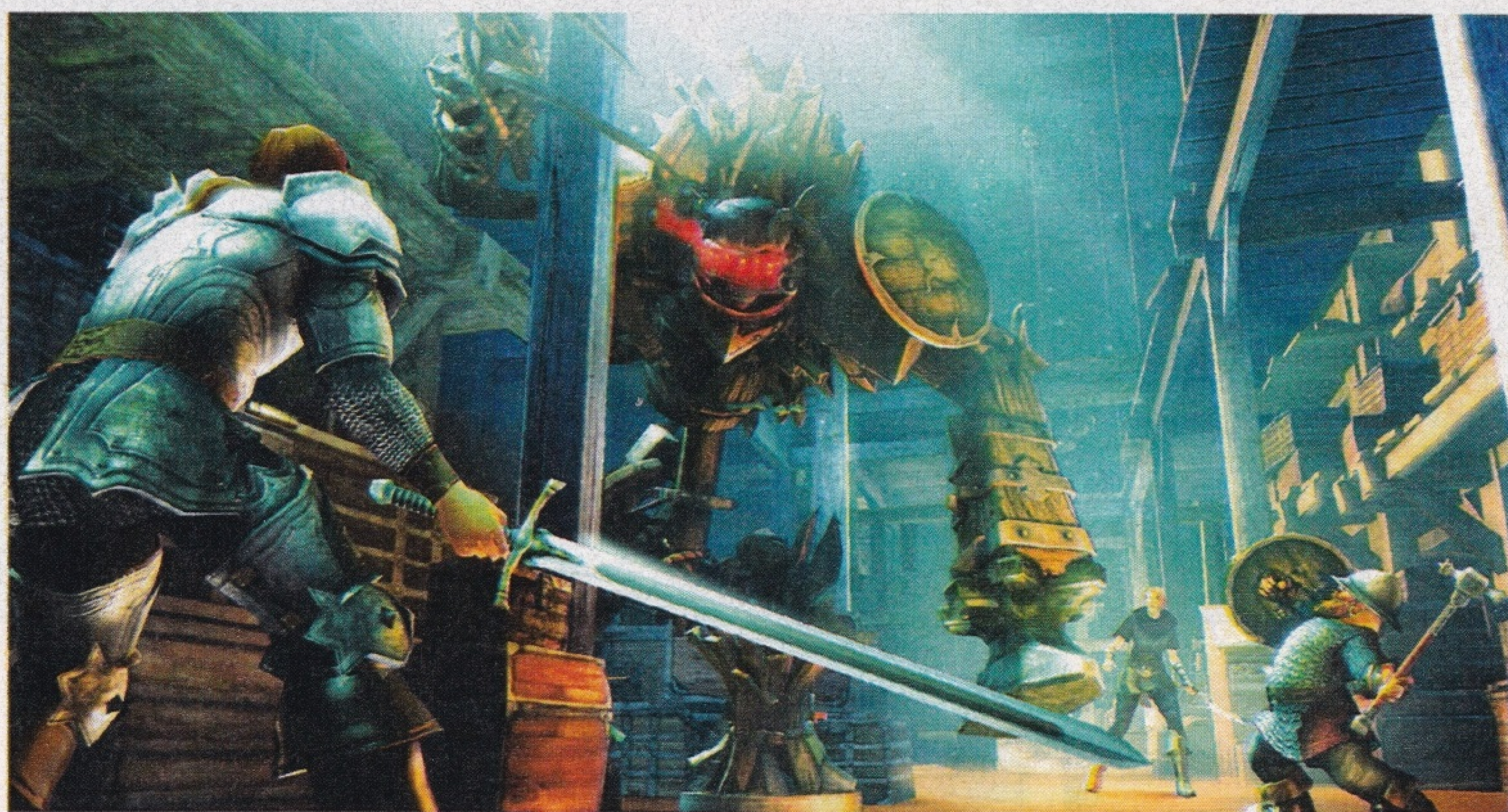


RPG PC

Mroczne oko znowu łypie

» Drakensang: The River of Time

Ledwie zdążyliśmy nacieszyć się grą RPG The Dark Eye: Drakensang (wydaną w Polsce w grudniu), a już jej twórcy zapowiadają kontynuację – czy raczej poprzednika – tego tytułu. Na początek 2010 roku planowana jest premiera Drakensang: The River of Time, w którym poznamy wydarzenia poprzedzające fabułę oryginału. Nowa produkcja również oparta będzie na zasadach papierowego systemu RPG Das Schwarze Auge. Twórcy obiecują, że wszyscy fani będą zadowoleni sposobem, w jaki reguły tego świata przeniesiono do wirtualnej rzeczywistości. Niestety, to właściwie wszystkie konkrety, jakie podano. Na pocieszenie pozostaje jeden obrazek z The River of Time – patrz w prawo.



Już pierwsza część Drakensang zachwycała gabarytami przeciwników, ale w The River of Time mają być oni jeszcze więksi. I nie mniej wkurzeni.

Akcja PC

Inne platformy PS3 X360

Powrót Alicji

» American McGee's Alice II



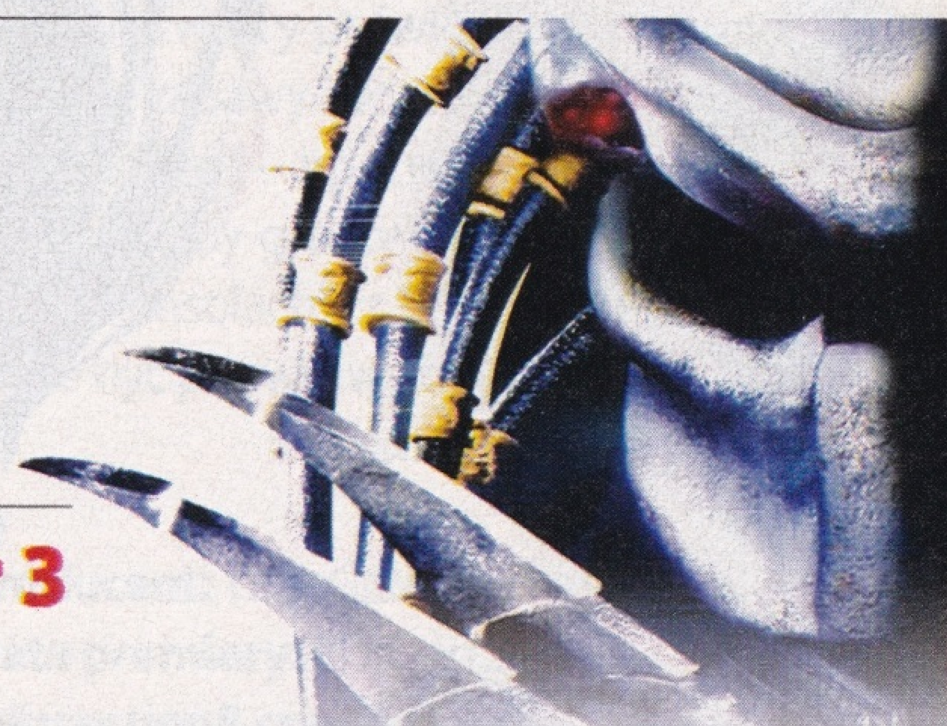
Alicja (ta z Krainy Czarów i zza drugiej strony lustra) postanowiła opuścić swoje bajkowe światy i po raz kolejny odwiedzi nasze monitory. Nową grę z jej udziałem, przeznaczoną na PC i next-genowe konsole, zapowiedziała firma Electronic Arts, ta sama, która w 2000 roku wydała kultową zręcznościówkę American McGee's Alice. Jej kontynuacja będzie zapewne utrzymana w podobnym klimacie – do produkcji zatrudniono tego samego twórcę, ekscentrycznego projektanta o nazwisku American McGee (autora Bad Day L.A. i Grimm).

Akcja PC

Inne platformy PS3 X360

Będzie jatka!

» Aliens versus Predator 3



Dla fanów klasycznych filmów sci-fi – czyli wszystkich tych, którzy trzęśli portkami przy „Ósmym pasażerze Nostromo" i „Decydującym starciu" – mamy wieści, zarówno złe, jak i dobre. Z planowanych na ten rok dwóch gier z obcymi w rolach głównych najprawdopodobniej nic nie wyjdzie. Opracowywana przez studio Gearbox (twórców m.in. serii Brothers in Arms) strzelanka Aliens: Colonial Marines została przesunięta na 2010 rok. Natomiast gra RPG osadzona w tym samym uniwersum, nad którą pracowało studio Obsidian (macherzy choćby Neverwinter Nights 2), najprawdopodobniej w ogóle zostanie zawieszona. W tej beczce dziegciu jest jednak łyżeczka miodu. Ogłoszono bowiem, że powstaje Aliens versus Predator 3, który ukaże się najpewniej w IV kwartale. Co ciekawe, jego produkcję powierzono studiu Rebellion, które odpowiedzialne jest za dwie poprzednie odsłony tej marki – obie uznawane za jedne z najlepszych FPS-ów w historii. Czy i tym razem uda się stworzyć shootera wyjątkowego? Odpowiedzi szukaj w przyszłym numerze!

Akcja PC

Inne platformy PS3 X360

Desant z orbity

» Section 8

Kiedy jesteś członkiem elitarnej jednostki wojskowej, musisz być gotowy na wszystko. Także na skok z wysokości 5 tysięcy metrów. Bez spadochronu.

Section 8 to FPS przeznaczony na PC i obie konsole nowej generacji, który ukaże się jeszcze w tym roku, a obecnie znajduje się w produkcji w amerykańskim studiu TimeGate. Choć pracujący w nim programiści zjedli zęby na strategiach (to oni wymyślili serię Kohan) i nie mają większego doświadczenia z shooterami (jedynie dwa dodatki do F.E.A.R.-a), są bardzo ambitni. Chcą stworzyć nie tylko porządną grę akcji, ale i tytuł, który wprowadzi do tego gatunku wiele świeżych pomysłów. W jaki sposób?

Ziemianie kontra... Ziemianie

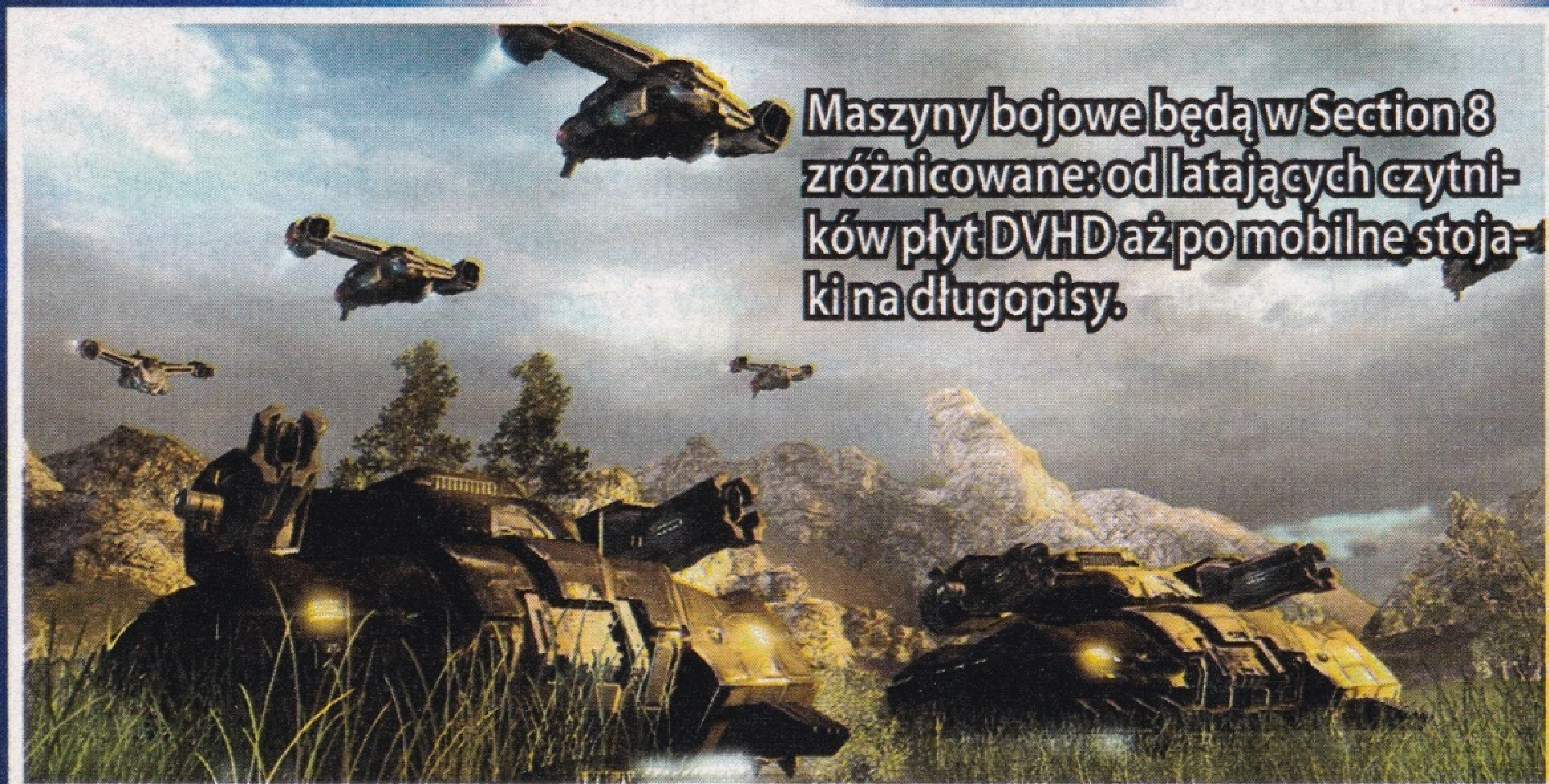
Akcja gry toczy się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Ludzie potrafią już kolonizować inne planety, ale wciąż nie wyzbyli się typowej dla homo sapiens skłonności do kłótni. Dlatego też, zamiast ramię w ramię korzystać z bogactw naturalnych ukrytych w kosmosie, walczą ze sobą, zamieniając nowo odkryte światy w strefę wojny. Section 8 przedstawia taki właśnie futurystyczny konflikt. Po jednej stronie barykady stoi imperium Terran, czyli mieszkańcy Ziemi uzurpujący sobie prawo do rządzenia całą Galaktyką (reprezentowani przez 8th Armored Division – 8. Dywizję Pancerną), po drugiej zaś Arm of Orion, potomkowie kolonistów z gwiazdozbioru Oriona, którzy walczą o swoją niezależność. Twórcy nie mówią, która frakcja ma w tym sporze rację – i obu armiom oddają równie śmiercionośny arsenał.

Nie mogli zresztą nikogo faworyzować, bowiem Section 8 to FPS projektowany z myślą o rozgrywce w internecie. Choć w finalnej wersji pojawi się także kampania dla jednego gracza (podobno naprawdę porywająca), a także tryb Instant Action, czyli potyczka z botami sterowanymi przez algorytmy sztucznej inteligencji, ekipa TimeGate najwięcej uwagi poświęca opcjom multiplayerowym. I ma kilka pomysłów, które rzeczywiście mogą zmienić sposób, w jaki myślimy o sieciowych shooterach.

Głową w dół

Najbardziej efektownym ze świeżych rozwiązań jest sekwencja otwierająca każdą sesję. We wszystkich dotychczasowych FPS-ach rozgrywanych w internecie początek starcia zawsze wygląda tak samo: członkowie obu rywalizujących ze sobą drużyn wybierają punkty startowe (tzw. spawn points), określają ekwipunek dla swoich żołnierzy i po kilku chwilach pojawiają się na mapie, za każdym razem w tym samym miejscu. W Section 8 wygląda to inaczej – tu gracze zaczynają na pokładzie transportowca orbitującego 5 tysięcy metrów nad powierzchnią planety, a po wyborze sprzętu, z którego chcą korzystać w trakcie walki, robią krok do przodu i... lecą w dół. Podczas pikowania, trwającego zwykle kilkanaście sekund, uczestnicy rozgrywki widzą zbliżającą się powierzchnię planety i mogą sami wybrać miejsce lądowania, korzystając z plecaka odrzutowego.

Pierwszy zrzut, zaraz po rozpoczęciu sesji, pozwala zająć odpowiednie pozycje – np. wylądować na wzgórzach, z któ-



Maszyny bojowe będą w Section 8 zróżnicowane: od latających czytników płyt DVHD aż po mobilne stojaki na długopisy.



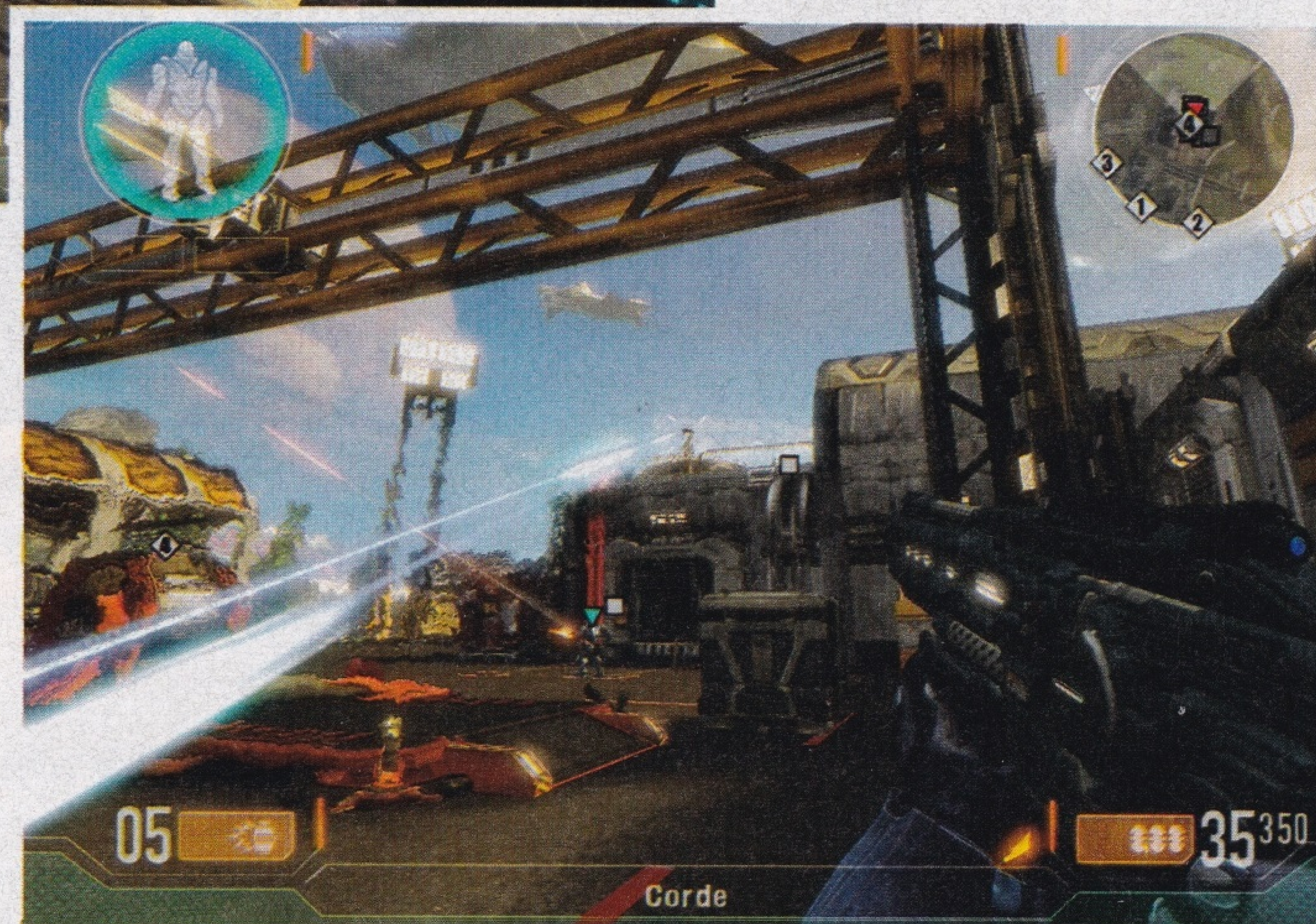
Wojna symetryczna



Twórcy eksperymentowali początkowo z dwiema całkowicie odmiennymi stronami konfliktu, ich zrównoważenie byłoby jednak bardzo trudne. Ostatecznie różnice między wyglądem i wyposażeniem żołnierzy 8. Dywizji ❶ i Arm of Orion ❷ są więc wyłącznie wizualne.

O jakość oprawy Section 8 nie trzeba się martwić – gra działa na Unreal Engine 3, wciąż jednym z najlepszych dostępnych silników graficznych.

Gracze mogą sami konfigurować klasę swojej postaci, dodając jej zarówno modyfikacje aktywne (np. wyrzutnia rakiet montowana na ramieniu), jak i pasywne (moduł zwiększający szybkość przemieszczania się).





Przejmowanie punktów kontrolnych nie tylko zwiększa wynik drużyny – każdy z nich daje też jakieś bonusy. Ten na przykład oferuje telewizję satelitarną i kanał z filmami dla dorosłych.

rych snajperzy będą mogli dyskretnie „ściągać" przeciwników, albo w samym środku punktów kontrolnych, o które toczy się tu walka. Gdy w jej trakcie któryś z uczestników zginie, wraca na pokład transportera i skacze ponownie – tym razem jednak jest trudniej, bowiem niektóre ze stref są zajęte, a zainstalowane w nich działka przeciwlotnicze prowadzą ostrzał, który znacznie utrudnia lądowanie w ich centrum. Tu liczy się już taktyka. Skoczyć poza strefą ostrzału i w kompletnym składzie zaatakować naziemne umocnienia wroga? A może poświęcić część drużyny i lądować w punkcie kontrolnym?

Co ważne, dzięki pomysłowi na desant z orbity w rozgrywce nie ma przestojów. O ile w typowych sieciowych FPS-ach po śmierci gracz patrzy na ekran ze statystykami meczu i opcjami konfiguracyjnymi, w Section 8 nie czeka na powrót do sesji, tylko leci głową w dół bez spadochronu. Adrenalina musi bulgotać!

Dynamiczny headshot

Na każdej z map pierwszy skok to „nowe rozdanie" – przebieg rozgrywki w dużej mierze zależy od tego, jakie pozycje zajmą poszczególni gracze, więc zawsze będzie nieco inny. Jeszcze bardziej różnicuje potyczki kolejna opcja udostępniona przez twórców – możliwość przywoływania z orbity zarówno pojazdów bojowych, jak i polowych umocnień oraz innych konstrukcji. Wśród nich są np. sensory wykrywające ruchy wroga, punkty z amunicją czy baterie działek (naziemnych lub przeciwlotniczych). Kupuje się je za tzw. punkty zaopatrzenia zdobywane w trakcie rozgrywki (za zabicie przeciwnika, przejęcie kontrolowanej przez niego strefy itp.). Niektóre bardziej wartościowe elementy wyposażenia (np. czteroosobowy czołg) mają kosztować tyle, by mogły sobie na nie pozwolić jedynie grupy trzech, czterech graczy. Ma to motywować drużynę do współpracy.

Skoordynowane grupowe działanie będzie niezbędne także przy wykonywaniu tzw. Dynamic Combat Missions. To kolejny pomysł twórców, który ma zagwarantować, że wszystkie potyczki będą przebiegały w odmienny sposób. Na czym polega? W dowolnym momencie jedna ze stron może aktywować taką misję, wybierając spośród kilku rodzajów dostępnych w danej chwili (gra generuje je, uwzględniając sytuację na polu bitwy). Dla przykładu, snajper może zdecydować się na zadanie typu zabójstwo, a grupa komandosów, która właśnie przejęła pojazd bojowy, ruszy na eskortę konwoju. Kiedy takie poboczne zlecenia uda się wykonać, drużyna otrzymuje nagrodę powiązaną z treścią rozkazu (np. więcej punktów zaopatrzenia, krótszy czas ściągania pojazdów spoza mapy itd.). Jeśli jednak przeciwny zespół pokrzyżuje jej plany, to on dostanie bonus – i to odrobinę większy. Kto nie ryzykuje, ten w kozie nie siedzi!

Sieciowy FPS roku?

Do premiery Section 8 pozostało jeszcze co najmniej pół roku, jednak już teraz gra prezentuje się interesująco. Programiści z TimeGate na nowo odkrywają sprawdzone w wielu innych tytułach mechanizmy i rozwijają świeże pomysły, które dopiero niedawno pojawiły się w gatunku (desant z orbity to lepszy odpowiednik skoków ze spadochronem z Medal of Honor: Airborne, misje dynamiczne to pomysł podobny do „reżysera AI" z Left 4 Dead). Wszystko to robią w naprawdę niezłym stylu i z dobrym wyczuciem tego, co może się spodobać graczom. Całość także nieźle się prezentuje dzięki wykorzystaniu trzeciej generacji silnika Unreal. Dobrze wróży też fakt, że Section 8 jest praktycznie grywalne i czas pozostały do wydania twórcy poświęcają na zrównoważenie zabawy i dopracowanie kwestii technicznych – np. zwiększenie maksymalnej liczby graczy z obecnych 16 do 32 (na konsolach) i z 32 do 54 (na PC). To może być prawdziwy hit!

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: TimeGate Studios
Data premiery: III kwartał 2009
joinsection8.com

Section 8

Nazwa „Section 8" pochodzi od terminu używanego w amerykańskiej armii, oznaczającego żołnierzy, którzy w wyniku działań wojennych popadli w obłęd (np. „John wstąpił do Sekcji 8"). W świecie gry przydomek ten nadali twardzielom z 8. Dywizji Pancernej koledzy z innych jednostek – służą w niej najlepsi komandosi, sami ochotnicy. Tylko świr odważyłby się na skok z takiej wysokości prosto na pozycje wroga...



Czy jeśli na niebie są trzy gwiazdki, Mikołaj przyjdzie więcej niż raz?

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Rock'n'roll na dwóch kółkach

» Ride to Hell

Kultowy motocykl marki Harley Davidson to obiekt marzeń facetów niezależnie od wieku – nawet jeśli niewielu może sobie na niego pozwolić. Każdego będzie jednak stać na nową grę z czoperami w roli głównej!

Lata 60. ubiegłego wieku to okres, który nie budzi większego zainteresowania twórców gier – chyba że jako historyczne tło dla krwawej wojny w Wietnamie. Tymczasem ta dekada przyniosła wiele innych ciekawych i ważnych zdarzeń – choćby lądowanie na Księżycu czy narodziny ruchu hippisowskiego i festiwal Woodstock. To epoka, którą najlepiej opisuje hasło „sex, drugs & rock'n'roll". Dlaczego nikt dotąd nie wpadł, by zrobić z tego grę? A żeby było jeszcze dziwniej, niedopatrzenie to zamierzają naprawić... Austriacy (patrz: ramka „Nowa gra...").

Jak twierdzi Marin Gazzari, jeden z członków zespołu pracującego nad Ride to Hell, pomysł na osadzenie fabuły właśnie w tym okresie pojawił się podczas – a jakże! – imprezy. – *W pewien weekend zorganizowaliśmy sobie w piwnicy naszego szefa wieczorek w stylu lat sześćdziesiątych.* Choć boss nie był pewnie zadowolony z tego, co owego dnia wydarzyło się w jego domu, być może wybaczy swoim podwładnym, bo projekt, który się wtedy narodził, może okazać się jedną z ciekawszych gier 2009 roku.

Autostrada do piekła

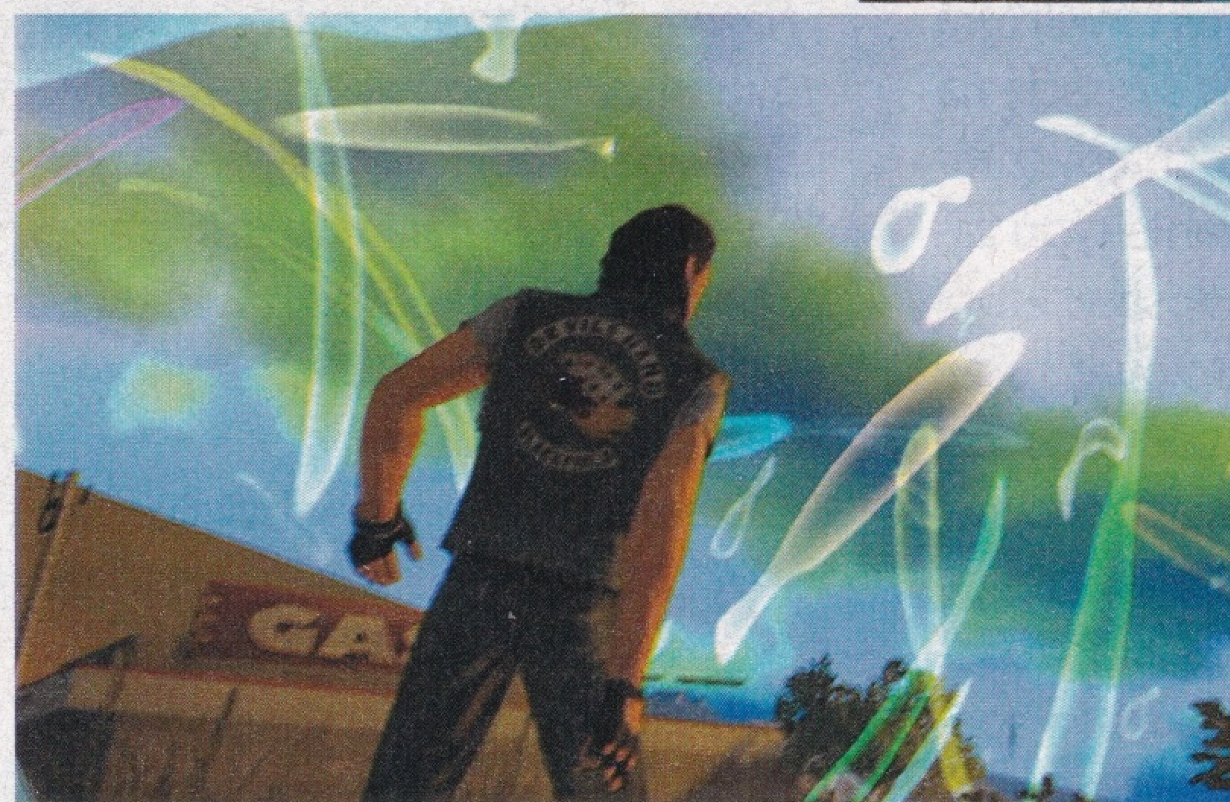
Ride to Hell to produkcja wzorowana na serii Grand Theft Auto – oddaje graczom spory kawałek wirtualnego świata, który mogą na własną rękę odkrywać, samodzielnie decydując o wyborze kolejnych misji. Wyjątkowe jest to, że akcja toczy się w fikcyjnym miejscu wzorowanym na Kalifornii, która w tamtych czasach opanowana była przez hippisów i motocyklowe gangi. Bohater Ride to Hell, Ray Kaminsky, to członek jednej z takich band, a jednocześnie weteran wojny w Wietnamie. Po odbębnieniu obowiązkowej służby wraca w rodzinne okolice i tu, nie mogąc znaleźć pracy, spędza czas na włóczęgach ze swoimi kumplami. Wszyscy jeżdżą na czoperach i przesiadują w okolicznych barach, od czasu do czasu wchodząc w konflikt z prawem i innymi harleyowcami. Częścią zabawy będzie więc przejmowanie kontroli nad kolejnymi obszarami świata gry. System walki bazuje przede wszystkim na pięściach (oraz improwizowanych broniach, takich jak łańcuchy, kije bilardowe czy barowe stołki), w mniejszym stopniu wykorzystasz pistolety i inne pukawki.

Tego typu czynności – choć dla większości graczy miłe same w sobie – stanowić będą jednak tylko tło dla głównej osi fabuły, której przebiegu twórcy na razie nie ujawniają. Wiadomo właściwie jedynie tyle, że Ray przyłącza się do gangu Devil's Hand (Ręka diabła) i wraz z postępami w grze awansuje w jego strukturach. Programiści chętnie chwalą się natomiast tym, że w Ride to Hell pojawią się echa wielu zdarzeń, które miały miejsce w latach 60. – w tym m.in. słynnego koncertu na torze wyścigowym Altamont, w trakcie którego harleyowcy, członkowie gangu Hell's Angels, poturbowali uczestników, choć zostali wynajęci do ochrony tego wydarzenia (ponoć za kontener piwa wart 500 dolarów).

W scenariuszu nie zabraknie też miejsca dla interesujących postaci. Poza atrakcyjnymi (i grzesznymi) kobietami, których nie mogło zabraknąć w historii o postaw-

» Wśród dostępnych zadań będą i takie, w których bohater musi wykazać się opanowaniem motocykla: wyścigi i kaskaderskie pokazy.

Minister zdrowia ostrzega: Ride to Hell przedstawia prawdę o latach 60. w Ameryce – także tę związaną z narkotykami.





Nowa gra twórców GTA?

Wydawca Ride to Hell, firma Deep Silver, ogłasza, że jest to nowa produkcja... twórców GTA. Niestety, trudno traktować takie oświadczenia poważnie. Tytuł ten powstaje w studiu założonym przez grupę byłych pracowników Rockstar Vienna, mieszczącym się w stolicy Austrii. Rzeczywiście pracowali oni przy serii Grand Theft Auto, ale zajmowali się wyłącznie konwersją GTA III i GTA: Vice City z PS2 na Xboksa. Starszych graczy, pamiętających jeszcze czasy komputera Amiga, zainteresuje fakt, że ci sami ludzie są odpowiedzialni za wydane na tej platformie gry RPG (1869, dwie części Whale's Voyage). Pecetowcom zaś dali się poznać jako twórcy strategii (m.in. Alien Nations) i przygodówek (Rent-a-Hero).



W garażu będziesz mógł nie tylko pomalować poszczególne części swojego motocykla, ale i wymienić jego podzespoły: m.in. silnik 1, ramę 2, pałąk kierownicy 3, amortyzator 4 czy wydech 5 – łącznie kilkanaście elementów. Wymyślone projekty 6 można udostępnić innym graczom w sieci.



« Choć Ride to Hell to głównie opowieść o twardych facetach, pojawią się również kobiety. A przynajmniej ich najważniejsze części...

^ Lata 60. to barwny okres w dziejach Ameryki. Twórcy gry, choć z Austrii, czują jego klimat.

^ Im bardziej odpicowany jest twój motor, tym większe uznanie budzi u innych harleyowców. I lasek.

nych twardzielach przemierzających bezdroża na dwukołowych monstrach, Ray Kaminsky spotka na swojej drodze również przedstawicieli kalifornijskiego półświatka: czarnoskórych rewolucjonistów walczących o prawa mniejszości, wyrachowanych handlarzy narkotyków, a także ich klientów, nawiedzonych i wiecznie znajdujących się „pod wpływem" hippisowskich guru. Wszystkich wymyślono podobnie, jak postacie znane z serii GTA – epizody z ich udziałem posuwają akcję do przodu, a przy okazji bawią swoim parodystycznym charakterem.

Wiatr we włosach

Obok barwnych bohaterów drugoplanowych ważną rolę w Ride to Hell pełnić będą również motocykle. Gracze otrzymają możliwość modyfikowania ich parametrów i wyglądu. Jeśli zechcesz, będziesz mógł spędzić trochę czasu w wirtualnym garażu, grzebiąc w swojej maszynie. Na obecnym etapie zmienić można kilkanaście różnych „punktów" czopera, w każdym umieszczając jedną z kilkudziesięciu części. Twórcy przestali liczyć, ile daje to kombinacji – kiedy jeszcze zawracali sobie tym głowę, liczba ta była zbliżona do miliona.

Zabawa w mechanika może się opłacić – w grze znajdzie się system, który ma oceniać „zajefajność" skonstruowanego motocykla, mającą wpływ na szacunek innych harleyowców. Respekt będzie też można zdobyć w świecie rzeczywistym. Ride to Hell jest co prawda tworzone wyłącznie z myślą o trybie single player, ale wśród nielicznych opcji sieciowych pojawi się taka, która pozwoli udostępniać projekty maszyn innym graczom.

Motocykl służyć będzie w Ride to Hell do poruszania się po świecie gry – bardzo rozległym, jak mówią programiści, choć na potwierdzenie swoich słów nie podają konkretnych liczb. Powstał on na podstawie zdjęć satelitarnych Kalifornii, ale projektując obszar, na którym toczy się rozgrywka, twórcy wykorzystali jedynie interesujące lokacje: charakterystyczne punkty orientacyjne, zagubione na bezdrożach bary, klimatyczne miasteczka. Inspiracją dla grafików zajmujących się stroną wizualną produkcji był słynny film „Easy Rider" z Peterem Fondą, Jackiem Nicholsonem i Dennisem Hopperem. Podobnie jak w nim, krajobrazy mają nie tylko zachwycać naturalnym pięknem, ale i budzić poczucie niczym nieskrępowanej swobody. Podkręci je hipisowska muzyka z lat 60., być może nawet 300 (!!!) utworów dobranych tak, by spodobały się zarówno tym, którzy pamiętają tamte czasy (choć zapewne niewielu będzie takich weteranów), jak i młodziakom wychowanym na hip hopie.

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: Deep Silver
Data premiery: III kwartał 2009
ridetohell.deepsilver.com

Czoper – co to takiego?

Czoper to spolszczona wersja amerykańskiego słowa „chopper", określającego przerobiony ciężki motocykl drogowy. Najczęściej odnosi się do tuningowanych modeli marki Harley Davidson, ale czoperem może być też pojazd innej firmy. Motory takie zaczęły powstawać po II wojnie światowej (kiedy majsterkowaniem zaczęli się bawić weterani), popularność zaś zdobyły w latach sześćdziesiątych. Właśnie wtedy zaczęto przerabiać motocykle w sposób, który do dziś uznawany jest za typowy – z obniżonym siodełkiem, wydłużonym przodem i usuniętymi zbędnymi elementami konstrukcyjnymi.



« Czoper w pełnej krasie. Modę na te motocykle odświeżył ostatnio program „American Chopper" emitowany przez Discovery Channel.

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Zostań macho

» Just Cause 2

Masz już dosyć wielkiego miasta? Męczą cię bałkańscy imigranci na ulicach Liberty City i gangsterskie porachunki w zaułkach Stilwater? Wyjedź na wakacje!

Gier z tzw. otwartym światem pojawia się z roku na rok coraz więcej. Wymyślony przez twórców serii Grand Theft Auto pomysł na rozgrywkę spodobał się tak bardzo, że w podobny sposób robi się teraz produkcje różnych gatunków. Swobodę w wybieraniu kolejnych wyzwań dają już nie tylko zręcznościówki, ale i samochodówki (ze świetnym Burnout Paradise na czele) czy symulacje sportów ekstremalnych (np. seria Tony Hawk's i Shaun White Snowboarding). Niezależnie jednak od rodzaju gry, większość z nich toczy się w wielkich miastach – takich jak Liberty City z Grand Theft Auto IV czy San Vanelona z cyklu Skate. Jedną z nielicznych produkcji oferujących nieco bardziej „zielone" widoki był Just Cause z 2006 roku, którego akcja rozgrywała się na karaibskiej wysepce San Esperito. Tytuł ten, stworzony przez studio Avalanche z mroźnej Szwecji, okazał się jednym z najgorętszych przedstawicieli swojego gatunku – a jeszcze w tym roku zagramy w jego kontynuację!

Macho w... Azji

Bohaterem Just Cause 2 znowu będzie Rico Rodriguez, agent współpracujący z CIA. Misję, która przypadła mu w udziale w pierwszej części, otrzymał nie tylko ze względu na umiejętności, ale i wygląd. Rico prezentuje się niczym typowy latynoski macho, co znacznie ułatwiało mu zachowanie anonimowości wśród mieszkańców San Esperito – nawet jeśli zdradzały go słupy dymu, które zostawiał na swojej drodze. Tym razem jednak trafi do miejsca, w którym trudno będzie mu ukryć się w tłumie.

Akcja Just Cause 2 rozgrywa się na wysepce Panau, jednym z egzotycznych rajów, jakich wiele w Azji Południowej. Rico trafi tam, ścigając Toma Sheldona, znanego z pierwszej części tajnego współpracownika CIA, który zaszył się w tropikach z pokaźną sumką wyprowadzoną z konta agencji. Na miejscu okaże się jednak, że zadaniem Rodrigueza wcale nie będzie schwytanie renegata. Bohater zostanie wplątany w dużo grubszą aferę, w której główne role odegrają Baby Panay (dyktator rządzący na Panau) oraz trzy lokalne bojówki, walczące o władzę na wyspie: Roaches (Karaluchy), Reapers (Żniwiarze) i Ular Boys (Chłopaki Ulara).

Rozgrywka będzie przypominać to, co znamy z takich serii, jak Grand Theft Auto, Saints Row czy Mercenaries. Akcja pokazana jest z perspektywy trzeciej osoby, a najważniejsze czynności wykonywane przez gracza to przemieszczanie się z miejsca na miejsce oraz – przede wszystkim – dokonywanie destrukcji. I w jednym, i w drugim pomoże bogate wyposażenie przygotowane przez programistów. Na Panau będzie można znaleźć ponad 100 rodzajów najróżniejszych środków transportu (od motorynek, przez ciężkie czołgi i kutry torpedowe, aż po helikoptery i myśliwce odrzutowe), a także kilkanaście klas broni (pistolety, dubeltówki, karabiny, wyrzutnie rakiet itd.).



Niszcząc elementy otoczenia, nabijasz wskaźnik punktów chaosu, od których zależy dostęp do misji głównego wątku fabularnego.

Punkty za wszystko

Choć podstawy rozgrywki będą w Just Cause 2 standardowe dla gatunku, produkcja Szwedów ma kilka elementów, które odróżnią ją od konkurencji – przede wszystkim rozmiar świata i to, jak on wygląda. Wyspa Panau i otaczające ją wody zajmują aż 1000 km². To teren bardzo zróż-



Wyspa Panau ma wiele stref klimatycznych: od rozgrzanych plaż po zaśnieżone szczyty. Zawsze możesz jednak podgrzać trochę atmosferę...



Realizm? Nie w Just Cause 2. Tu zamiast niego są tylko „wybuchowa zadyma", „totalna rozwałka", „absolutny czad" i „odlotowa rozpierducha".



Możliwość łączenia linką dwóch dowolnych obiektów to nowość w Just Cause 2. Za wszystko odpowiada najświeższa wersja silnika fizyki Havok.

nicowany klimatycznie: od gęstej dżungli schodzącej do złocistych plaż, przez wysuszone, pustynne obszary w głębi lądu, po zaśnieżone szczyty najwyższych gór. Dodatkowo silnik gry symuluje cykl pór dnia, a dla każdej z wymienionych stref także specyficzne warunki pogodowe, np. tropikalne burze, piaskowe zamiecie czy śnieżyce.

Nieźle zaprojektowany został też sposób, w jaki rozwija się rozgrywka. Dostęp do misji głównego wątku fabularnego będzie uzależniony od liczby tzw. punktów chaosu. Zdobędziesz je dzięki zadaniom pobocznym (wygrywając wyścigi czy podbijając bazy wojsk Baby Panay) albo przez... niszczenie wszystkiego, co widać.

Szwedzcy programiści postawili sobie za punkt honoru stworzenie takiej gry, w której cały czas jest coś do roboty, i osiągnęli to właśnie dzięki temu systemowi. Działania, w których można wziąć udział, szczelnie wypełniają mapę Panau, a nawet zwykła rozwałka czy przypadkowa strzelanina z oddziałami dyktatora również nabijają licznik chaosu. Dodatkowo Just Cause 2 premiuje i zlicza też inne wyczyny, np. liczbę zniszczonych pojemników z benzyną czy przeloty pod przęsłami mostu. Efekt jest taki, że na ekranie co chwila pojawiają się jakieś wskaźniki lub ikonki informujące o kolejnych osiągnięciach gracza. To bardzo motywuje do dalszej zabawy.

Realizm? Zapomnij!

Największy atut produkcji studia Avalanche to jednak... bycie na bakier z realizmem. Podobnie jak w Mercenaries 2 czy Saints Row 2, akcja ma być absolutnie zwariowana i nieprzewidywalna, z tą tylko różnicą, że w Just Cause 2 wszystko wydaje się wykonane w sposób bardziej solidny i pozbawiony bugów, które trapiły oba wspomniane wyżej tytuły.

Jednocześnie Szwedzi idą na całość i obdarzyli swojego bohatera umiejętnościami naprawdę niewiarygodnymi. Rico Rodriguez potrafi wykorzystywać linkę z hakiem do wskakiwania na dachy najwyższych budynków czy do przyczepiania się do jeżdżących, fruwających i pływających maszyn bojowych. To umożliwia mu porwanie wehikułu lub wystrzelanie z zewnątrz całej jego załogi. Bohater wie też, jak przeskakiwać np. ze śmigłowca na czołg lub z dżipa na samolot odrzutowy. Jednym z bardziej zabawnych trików znajdujących się w jego repertuarze jest natomiast przywiązywanie do siebie dwóch obiektów, choćby wrogiego żołnierza i motorówki. Efekt takiego działania łatwo przewidzieć – tym bardziej że gra wykorzystuje najnowszą wersję technologii Havok, która wszystkie niewiarygodne sztuczki odwzorowuje z zachowaniem zasad fizyki. Silnik ten odpowiada również za eksplozje, dzięki czemu są one odpowiednio spektakularne – piromani będą wniebowzięci.

Szwedzi zaprojektowali zadania w taki sposób, by jak najbardziej wykorzystać zwariowane możliwości bohatera (i silnika gry). Co chwila będziesz więc zmieniał pojazdy, uzbrojenie, strefy klimatyczne itd. Jedna z misji rozpoczyna się za sterami śmigłowca, a kończy na pokładzie atomowej łodzi podwodnej – i wcale nie jest najbardziej szalona. Adrenaliny na pewno nie zabraknie!

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: Avalanche Studios
Data premiery: III kwartał 2009
www.eidos.com

1000 kilometrów kwadratowych chaosu

Wirtualna wyspa Panau i otaczające ją wody zajmują 1000 kilometrów kwadratowych powierzchni. To liczba dość abstrakcyjna, postanowiliśmy więc ją przeliczyć na coś bardziej znajomego. A lodowiec... No cóż, wyobraź sobie po prostu dużo, dużo śniegu. Po tegorocznej zimie nie będzie to trudne, prawda?



1000 km² Panau =



144 000 boisk do piłki nożnej =



1,93 Warszawy =



1 islandzki lodowiec Langjökull

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Wojna dla każdego



Jedną z opcji taktycznych będzie możliwość wezwania wsparcia z powietrza. Ciekawe, czy będzie się dało zamówić też pizzę?



W sesji weźmie udział nawet 24 graczy jednocześnie – zdaniem twórców to optymalna liczba, zapewniająca komfort rozgrywki.

» Battlefield 1943

Choć znany cytat z gry Fallout każe wierzyć, że „wojna nigdy się nie zmienia", zdaje się, że twórcy serii Battlefield mają na ten temat inne zdanie.

Battlefield to cykl sieciowych FPS-ów, który w ciągu kilku ostatnich lat stał się jedną z najbardziej popularnych marek wśród fanów gatunku. Łącznie pojawiło się już pięć części serii (a do nich co najmniej siedem dodatków). Wszystkie pozwalały bawić się wraz z innymi graczami w wojnę, a jednocześnie każda przedstawiała te wirtualne starcia w inny sposób. Zmieniały się realia, styl rozgrywki oraz platformy (pierwsze produkcje wychodziły wyłącznie na PC, ostatnia, Battlefield: Bad Company, została wydana tylko na konsole). W tym roku ukażą się aż trzy nowe tytuły z cyklu (patrz: ramka) – a my wiemy już całkiem sporo na temat jednego z nich.

Nowy silnik pola bitwy

Battlefield 1943 to bezpośrednia kontynuacja pierwszej gry z cyklu – tej, w której tytule była data wcześniejsza o rok. W nowej produkcji pojawi się nawet jedna z map znanych z Battlefield 1942 (Wake Island), nie znaczy to jednak, że Szwedzi ze studia DICE szykują nam powtórkę z rozrywki. Choć wiele rozwiązań zostanie przeniesionych z oryginału, tym razem jakość zabawy będzie zupełnie inna – wszystko za sprawą nowego silnika graficznego. Nosi on nazwę Frostbite i po raz pierwszy zastosowany został w Battlefield: Bad Company. Technologia ta nie tylko świetnie wygląda, ale też daje twórcom możliwości, które mają ogromny wpływ na przebieg rozgrywki. Tu każdy budynek można w realistyczny sposób zniszczyć, a to oznacza, że w trakcie potyczki żadne miejsce nie jest bezpieczne i nie gwarantuje ochrony. To naprawdę ogromna zmiana!

Na potrzeby silnika Frostbite przygotowano nową wersję wspomnianej mapy Wake Island, a poza nią grać będzie można również na dwóch innych: Iwo Jima i Guadalcanal, stworzonych już specjalnie z myślą o tej produkcji. Jedyny dostępny tryb zabawy nosi nazwę Conquest i – o czym wiedzą wszyscy fani serii – polega na przejmowaniu punktów kontrolnych. Na każdej z map jest ich pięć, a służą jako punkty restartowe po śmierci.

Zdaje się, że będą one w ciągłym użyciu, bowiem autorzy nie przewidują żadnych sposobów regenerowania punktów zdrowia, a wśród dostępnych klas postaci nie będzie medyków. Do wyboru będą trzy inne żołnierskie profesje: Infantry (wojak wyposażony w pistolet maszynowy, granaty, rusznicę przeciwpancerną i zabójczy klucz francuski), Scout (uzbrojony w snajperkę, pakiet ładunków wybuchowych i nóż) oraz Rifleman (w ekwipunku którego znajdą się półautomatyczna strzelba, granaty i nóż). W zależności od strony konfliktu – a będą dwie: Amerykanie i Japończycy – sprzęt oddany do dyspozycji graczy będzie się nieznacznie różnił, np. japoński zwiadowca zamiast noża będzie miał miecz. Na mapach pojawią się również maszyny bojowe: transportery opancerzone, ciężkie czołgi czy samoloty myśliwskie.

350 mega strzelania

Atrakcji będzie więc dużo, ale Battlefield 1943 to jeden z tych przypadków, w których wielkie rzeczy mają małe opakowania – cała gra zajmować będzie około 350 MB. Takie ograniczenie „wagi" plików było niezbędne, ponieważ twórcy chcą, by ta część serii rozpowszechniana była wyłącznie za pośrednictwem sieci. Oznacza to, że będzie ją można ściągnąć tylko za pomocą usługi Xbox Live lub PlayStation Network, a w przypadku wersji PC – z internetowego sklepu Electronic Arts, który znaleźć można pod adresem **www.eastore.pl**. Cena? Jeszcze jej nie potwierdzono, ale nie powinna przekroczyć 80 złotych.

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: DICE
Data premiery: III kwartał 2009
www.battlefield1943.com

Jeszcze więcej Battlefieldów!

W tym roku ukażą się jeszcze co najmniej dwie inne gry z serii Battlefield. Jakie?



Battlefield: Heroes
Darmowy shooter, w którego grać można za pośrednictwem przeglądarki internetowej (np. Internet Explorera). W lutym ponownie uruchomiono jego wersję beta, a w kwietniu serwery powinny zostać otwarte dla wszystkich.



Battlefield: Bad Company 2
Kontynuacja FPS-a, którego mieli okazję poznać wyłącznie posiadacze konsol, trafi również na PC. Twórcy obiecują więcej pojazdów, więcej eksplozji i więcej akcji. Więcej szczegółów już niedługo!

Akcja PS3
Inne platformy X360

Piekielne żniwa

» Dante's Inferno

Nudzą cię lektury szkolne? Denerwują ich ekranizacje? Uważaj, bo to adaptacja, jakiej jeszcze nie było!

Aby zobaczyć nową grę studia EA Redwood Shores, twórców m.in. horroru Dead Space, udałem się aż do Florencji, włoskiego miasta, w którym dorastał (i z którego ostatecznie został wygnany) Dante Alighieri. Jego „Boska komedia" na wieki zdefiniowała pojęcie piekła – i to dla całej zachodniej cywilizacji. Jak powiedział w pierwszych słowach swej prezentacji producent tytułu, Jonathan Knight – *Nadszedł najwyższy czas przybliżyć graczom to jedno z najwybitniejszych dzieł światowej literatury*. Ciekawy, jak Amerykanie poradzili sobie z zamianą tego wiekopomnego dzieła na grę, wpatrzyłem się w ogromny ekran. A tam...

Zabić śmierć

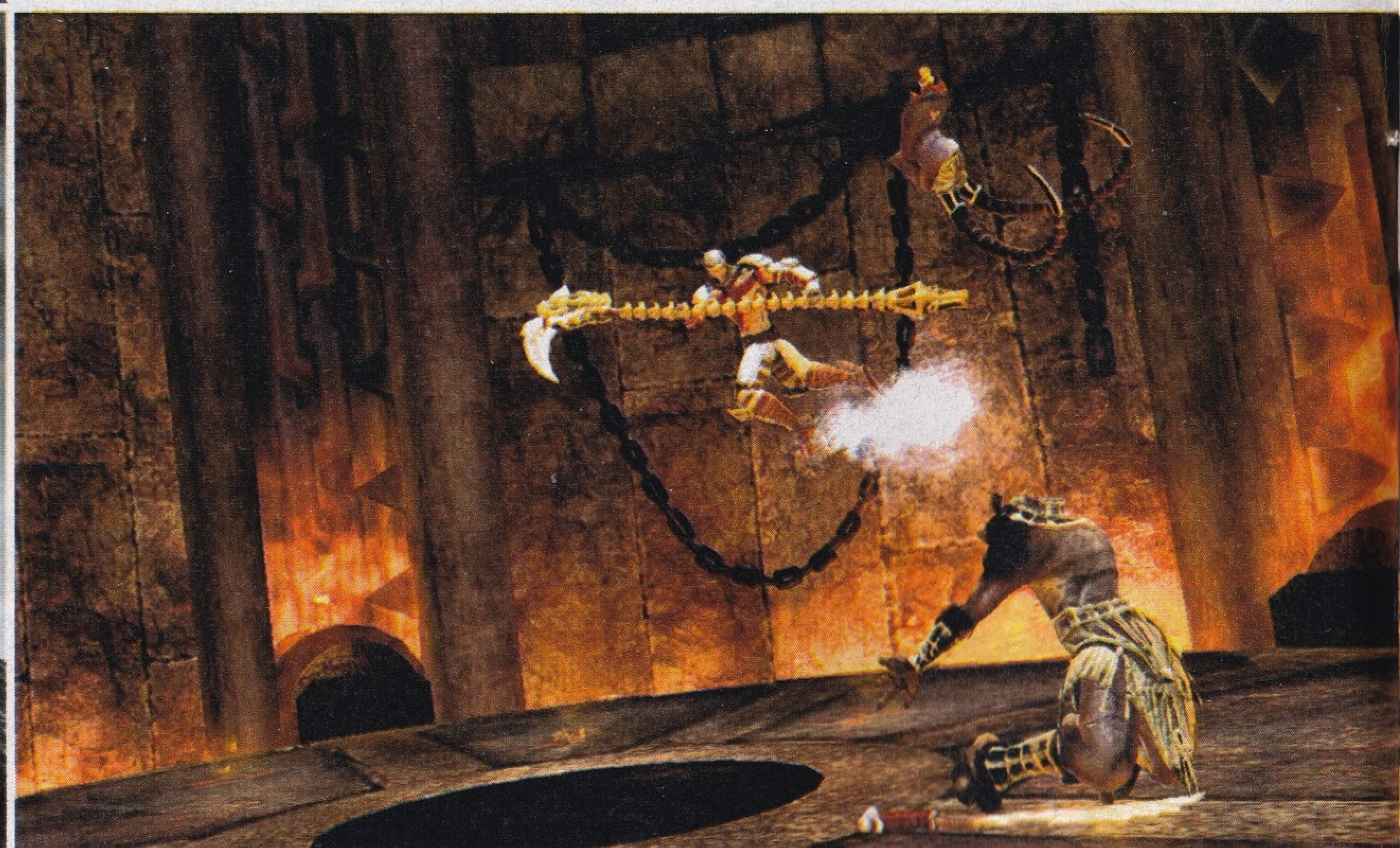
Jak już zdążyłeś zauważyć na screenach, Dante's Inferno to slasher – gra, której sednem jest siekanie, rąbanie i dźganie dziesiątek wrogów w jak najbardziej widowiskowy sposób. Jest dynamiczna, krwawa i mroczna. Wodospady ciał, cierpiący potępieni, makabryczne demony oraz gigantyczne stwory to tutaj chleb powszedni dla bohatera, który z Dantem wędrującym po zaświatach w „Boskiej komedii" ma wspólne tylko dwie rzeczy: imię oraz miłość do Beatrycze. Jego pozostałe atrybuty, czyli muskularne ciało, ogromna kosa oraz krwawoczerwony gobelin w kształcie krzyża wszyty w tors, to już wytwory wyobraźni scenarzystów.

– *„Piekło", pierwsza część „Boskiej komedii", to opowieść o dwóch facetach, którzy przez większość czasu gadają, próbując dostać się do ukochanej Dantego* – wyjaśnia powody wybrania takiego właśnie gatunku Knight. – *My przede wszystkim chcieliśmy uczynić historię ciekawą dla dzisiejszego gracza*. I tak też postąpili.

Fabuła gry rozpoczyna się prawdziwym trzęsieniem ziemi. Dante – nie wrażliwy poeta, tylko krewki, wracający z wyprawy na Saracenów krzyżowiec – zabija samą Śmierć i przywłaszcza sobie jej



Nikt nie powiedział, że w zaświatach trzeba poruszać się na piechotę. Jeżeli tylko zdołasz ubić jeźdźca, Dante będzie mógł dosiąść piekielnego giganta.



Na dużych, rogatych drani Dante ma niezawodny i szybki sposób – wskakuje na barana i kosą wykonuje wymachy pijanego golibrody.



Powietrzne kombosy w wykonaniu Dantego to jeden z głównych elementów rozgrywki. Skoczny krzyżowiec kosi wrogów niczym wiatrak.

Piekło na płótnie

W poszukiwaniu inspiracji i odpowiednio mrocznej wizji otchłani twórcy gry sięgnęli po Wayne'a Barlowe'a, grafika, dla którego „Piekło" Dantego stało się życiową pasją. Artysta ma na koncie między innymi szkice i rysunki koncepcyjne do filmów z serii „Hellboy" oraz „Harry Potter", a w 1998 roku wydał album pt. „Barlowe's Inferno", zawierający kilkadziesiąt obrazów przedstawiających jego własną wizję dantejskich otchłani. Jego prace można zobaczyć na stronie internetowej www.waynebarlowe.com.



narzędzie pracy (na razie nie wiadomo, dlaczego – twórcy nie mają jeszcze gotowego scenariusza pierwszego aktu). Gdy przybywa do domu, zastaje w nim martwą ukochaną, której duszę porywa Lucyfer. Chcąc uratować swą miłość, bohater wkrótce sam wyrusza w zaświaty.

Kosa silniejsza od pióra

Piekło Dantego to ogromna kraina w kształcie stożka zwężającego się ku dołowi. Podzielona jest na dziewięć kręgów, przy czym każdy kolejny stanowi „dom" dla coraz większych grzeszników. Jej budowa doskonale pasuje do konwencji gry, w której każdy krąg-poziom będzie miał odrębny wygląd.

Aby trafić na samo „dno" podziemnego świata, gdzie czeka na niego Lucyfer, bohater będzie musiał przedrzeć się przez armię cieni i zmierzyć z potężnymi postaciami opisanymi w poemacie, takimi jak Cerber czy król Minos. Aby mógł podołać temu zadaniu, twórcy wyposażyli go w trzy bronie. Pierwszą i najważniejszą jest wspomniana kosa Śmierci. Ogromne ostrze na potężnym, groteskowym trzonie z kręgosłupa pozwala Dantemu błyskawicznymi zamachami razić grupy wrogów w sporej odległości od siebie. Walcząc jeden na jednego, bohater może zaś złapać demona, podrzucić go do góry, w powietrzu nadziać na ostrze i rozkwasić o ziemię.



Drugim orężem Dantego jest krucyfiks. Jego święta moc potrafi powalić całe grupy przeciwników. Poza tym sporej wielkości krzyż służy bohaterowi do karania lub zbawiania spotykanych na drodze grzeszników. To, jak postąpi w danym momencie, zależy od ciebie. W pierwszym przypadku krucyfiks ląduje w oczodole nieszczęśnika, a gracz dostaje niewielką liczbę dusz, czyli piekielnej waluty. W drugim zaś trzeba szybko wstukać pojawiającą się na ekranie sekwencję przycisków, w wyniku czego Dante wykonuje nad delikwentem znak krzyża i dostaje za to dużo więcej dusz. W razie niepowodzenia jednak wszystko przepada.

Wspomniana waluta służy do kupowania i ulepszania trzeciego rodzaju oręża Dantego, czyli piekielnej magii. O niej póki co jeszcze niewiele wiadomo, oprócz tego, że zaklęcia będą potężne – zarówno obszarowe, jak i skierowane na konkretnego wroga.

A gdzie Kratos?

Kierując Dantem, miałem wrażenie, że oto przed moimi oczami rozgrywa się kolejny akt krwawej opowieści o Kratosie, herosie znanym z cyklu God of War. W obu produkcjach mamy do czynienia z podobnym ustawieniem kamery, bronią o dużym zasięgu, efektownymi kombosami oraz potężnym bohaterem.

Nie tylko zresztą walecznością i zręcznością bohater Inferno przypomina Kratosa. Dante krzyżowiec według Knighta to przede wszystkim grzesznik. Jego mroczną przeszłość poznamy podczas podróży przez piekło dzięki animowanym przerywnikom. Historia pełna ma być takich tematów, jak śmierć, grzech, pokusa czy potępienie. Również ze względu na fabułę gra będzie przeznaczona dla dojrzałego odbiorcy.

Przed twórcami jeszcze długa droga, zanim będą mogli dumnie obwieścić światu zakończenie prac nad swym dziełem. Jonathan Knight zaznaczył, że mimo tego, iż kilka poziomów jest już gotowych, proces produkcyjny gry potrwa jeszcze co najmniej 12 miesięcy. Tymczasem pół roku temu prawa do ekranizacji jeszcze wówczas nienazwanego projektu wykupiło Universal Studios. Czy i kiedy powstanie film – póki co nie wiadomo. Podobnie jak tego, czy i kiedy gra ukaże się na pecety.

■ *Michał Kuszewski | fenrir@click.pl*

Producent: EA Redwood Shores
Data premiery: 2010
www.dantesinferno.com



Ustawienie kamery będzie zmieniać się w zależności od lokacji. Pytanie za 100 punktów: gdzie na obrazku znajduje się Dante?

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Partyzant z Moulin Rouge

» The Saboteur

Czym zajmuje się sabotażysta? Eksterminacją przeciwników, wysadzaniem ważnych wojskowych obiektów i... wizytami w domu uciech.

O The Saboteur, nowej grze studia Pandemic, twórców m.in. obu części Mercenaries i Władca pierścieni: Podbój, moglibyśmy napisać, że to „GTA w czasach II wojny światowej" i... to właściwie wszystko. Chociaż tytuł ten zapowiedziano wiosną 2007 roku, od tamtej pory niczego właściwie, poza kilkoma obrazkami, nie ujawniono. Dopiero teraz udało się nam namówić na rozmowę Toma Frencha, głównego projektanta tej produkcji, który wyjawił nam sekrety sabotażysty. A przy okazji wytłumaczył powody tak długiego milczenia – *Kiedy zapowiedzieliśmy The Saboteur, wiele elementów gry było tylko na papierze, a od początku wiedzieliśmy, że nasze ambicje związane z tym tytułem są naprawdę wielkie. Podczas prac nad każdym projektem pewne rzeczy się usuwa, coś zmienia, a inne szczegóły dodaje. Dobrze, że wtedy niewiele o nim mówiliśmy – nawet gdybyśmy wyłożyli wszystkie karty na stół, i tak nawet w połowie nie oddalibyśmy tego, czym teraz jest The Saboteur.*

Chodź, pomaluj mój świat

Główny mechanizm rozgrywki opiera się na jednym z ciekawszych pomysłów, o jakich mieliśmy okazję pisać w ostatnim czasie. Na początku gry jej trójwymiarowy świat jest czarno-biały, co ma przedstawiać klimat, jaki panował w okupowanym Paryżu. Działania gracza prowadzą jednak do wyzwolenia kolejnych dzielnic, a wtedy nabierają one kolorów i wracają do normalności. Jak mówi French – *To nie tylko symbolika. Stojąc na dachu, możesz rozejrzeć się po okolicy i zobaczyć, co już dokonałeś, a ile jeszcze zostało do zrobienia.*



Czarno-białe obszary to miejsca kontrolowane przez Niemców, a kolorowe – wyzwolone przez partyzantkę. Gaś fajkę i bierz się do roboty, Sean.

Czarno-biały bohater

Sabotażysta to historia Seana Devlina, mechanika samochodowego, który w trakcie inwazji III Rzeszy na Francję trafia w niewłaściwym czasie do niewłaściwego miejsca – i wraz z grupą przyjaciół naraża się pewnym bardzo złym Niemcom. Dochodzi do tragedii, za którą Sean czuje się odpowiedzialny. Jego świat staje się po niej czarno-biały. I to dosłownie: pierwsze poziomy gry utrzymane są wyłącznie w różnych odcieniach szarości, a dopiero później pojawiają się barwy. Sean postanawia zemścić się na okupantach, bo jak wyjaśnia French – *To gość, który nie daje sobie w kaszę dmuchać. I choć to ta cecha jego charakteru doprowadziła do dramatu, ostatecznie to ona też sprawia, że Sean staje się bohaterem i jako partyzant zaczyna walczyć z nazistami.*

Większa część akcji toczyć się będzie w wiernie odwzorowanym Paryżu czasu II wojny światowej. Zobaczysz w nim m.in. wirtualną wieżę Eiffla, kabaret Moulin Rouge i Łuk Triumfalny oraz lokacje mniej unikatowe, ale też charakterystyczne dla tamtego czasu i miejsca – choćby winiarnie i domy uciech, w których bohater będzie częstym gościem. – *To nie znaczy, że cała historia rozgrywa się w stolicy Francji* – dodaje jednak French – *bo wraz z fabułą Sean trafia na wieś, odwiedza nadmorskie miasteczko, a nawet zapuszcza się na terytorium III Rzeszy. Zdecydowaliśmy się na takie posunięcie, bo chcieliśmy mieć pewność, że cały czas będziemy mogli podsuwać graczom coś, co ich zaskoczy i sprawi, by misje nie stały się schematyczne.*

Zabili go i uciekł

The Saboteur to produkcja z otwartym światem gry, po którym bohater może swobodnie się poruszać – albo na własnych nogach, albo przy użyciu najróżniejszych pojazdów. Główny wątek scenariusza składa się z misji ułożonych w liniowej sekwencji. Ich wykonanie będzie wiązało się z wieloma różnymi działaniami i, jak zapewnia French, nikt nie powinien się nudzić. – *Mamy pościgi, ucieczki, strzelaniny, etapy polegające na wysadzaniu obiektów, wyścigi samochodowe, bijatyki, poziomy, w których trzeba się skradać, pozwalamy graczom wspinać się na budynki – jest tego naprawdę dużo. Zaprogramowaliśmy wiele mechanizmów rozgrywki, żeby nasi projektanci misji mieli z czego wybierać. Dodatkowo są też pewne wydarzenia specjalne, które pojawiają się tylko w jednym, konkretnym frag-*



Jako sabotażysta będziesz głównie wysadzał budynki wroga. Ale to niejedyne zadania, jakie przyjdzie ci wykonywać.

The Saboteur to połączenie najlepszych elementów z innych gier. Są tu elementy skradanki, strzelaniny, samochodówki itd.



Sean Devlin to były mechanik samochodowy, na dodatek wzorowany na rajdowym kierowcy. Wiele razy będzie miał okazję dodać gazu...

mencie scenariusza. Gwarantuję, że każdy etap to wyjątkowe przeżycie.

Przykłady? Tom French zdradza na razie jeden, misję, która, jak mówi, jest jego ulubioną. – *Wyobraź sobie taką sytuację* – opowiada. – *Sean ma za zadanie dostać się do gotyckiej cytadeli zajmowanej przez nazistów, bo tam ukrywa się wysoki rangą oficer, na którego poluje. Może tam dotrzeć na wiele sposobów, np. wspinając się po jej murach lub kradnąc niemiecką ciężarówkę i w przebraniu wjeżdżając na dziedziniec. W ostateczności może nawet wyciągnąć karabin i wparować do środka, strzelając do wszystkiego, co się rusza. Gdy zbliży się do celu, oficer ucieka do zeppelina. Sean rusza za nim, ostrzeliwuje sterowiec, a potem wpada na jego płonący pokład. Wszędzie pełno dymu i ognia, temperatura rośnie, a czasu jest coraz mniej. Potem... Cóż, to musisz zobaczyć w grze.*

Poza zadaniami głównymi będziesz mógł też wziąć udział w pobocznych. Te dzielą się na dwa rodzaje. Po pierwsze będą więc misje dodatkowe, zlecane przez bohaterów napotkanych w trakcie rozgrywki. Mają one być podobne w konstrukcji do tych podstawowych, ale mniej rozbudowane. Drugim rodzajem zadań jest tzw. walka z okupantem. To w dużej części losowo generowane zdarzenia, takie jak rozbrajanie niemieckich patroli, sabotowanie pojazdów bojowych itd. W The Saboteur będzie można również poromansować z seksownymi Francuzkami. To jednak jest – niestety – tylko częścią fabuły, a nie kolejnym mechanizmem rozgrywki, dzięki któremu można by swobodnie podrywać wybrane panie, podobnie jak ma to miejsce w Grand Theft Auto. Ale na pewno nie zabraknie w grze treści dozwolonych od lat 18 – widać to zresztą na obrazkach.

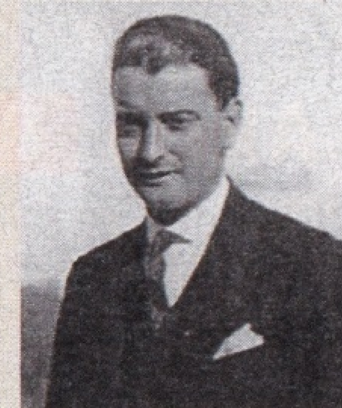
Niemiecka jakość

Jeśli coś w The Saboteur jest rozczarowaniem, to tylko brak trybu dla wielu graczy. Tom French tłumaczy, że najważniejsze dla ludzi z Pandemic było opowiedzenie ciekawej historii. To na niej chcieli się skoncentrować, dbając jednocześnie, by tryb dla jednego gracza zapewniał kilkadziesiąt godzin rozgrywki i dawał możliwość ponownego przejścia scenariusza w inny sposób. Dobrze wiedzieć też, że The Saboteur to dla całego studia projekt priorytetowy i ma on różnić się od wcześniejszych produkcji zespołu (głównie Mercenaries II: World in Flames) całkowitym brakiem bugów i niedoróbek. French stawia sprawę jasno – *O poziomie dopracowania gry decyduje tylko jeden czynnik: czas. To dlatego tak długo wstrzymywaliśmy się z premierą – robimy wszystko, by jakość tego tytułu była jak najwyższa, a efekt finalny zbliżony do naszej wizji. Zarówno ja, jak i wszyscy członkowie mojego zespołu mocno wierzymy w naszego bohatera, scenariusz i mechanizmy rozgrywki, które stworzyliśmy na potrzeby The Saboteur. Przy tym tytule nie odpuszczamy, nad każdym elementem siedzimy tak długo, aż nawet najdrobniejszy szczegół wygląda dokładnie tak, jak powinien. Przekonacie się już jesienią!*

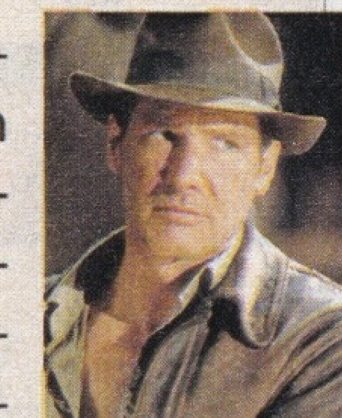
Tymon Smektała | F77@click.pl

Inspiracje

Zapytany o źródła inspiracji dla gry The Saboteur, Tom French wskazuje ich co najmniej kilkanaście, wymieniając m.in. znane wojenne książki, popularne filmy, a nawet postacie historyczne. Oto najważniejsze z nich.



William Grover-Williams, autentyczny bohater, kierowca rajdowy, który został partyzantem działającym na terenie Francji. Tuż przed końcem wojny, na przełomie lutego i marca 1945, został złapany i zgładzony przez Niemców.



„Indiana Jones” to seria filmów, z których twórcy wzięli specyficzny, pełen humoru sposób przedstawiania walki z nazistowskim okupantem. Pandemic Studios spodobał się również ich bohater, dlatego dali Seanowi „jego” kurtkę.



„Szklana pułapka”, klasyka kina akcji, zainspirowała twórców gry ze względu na jej bohatera, policjanta Johna McClane'a. Jak mówi French – *McClane to ktoś, kto mocno stąpa po ziemi, ale potrafi więcej niż zwykły człowiek. Tak jak nasz Sean.*



„Sin City” w postaci komiksu, ale głównie filmu Roberto Rodrigueza, uzmysłowiło grafikom, jaką moc mają czarno-białe obrazy. Podobno dodatki edycji DVD podsunęły twórcom kilka pomysłów na wykorzystanie świateł i cieni.

Producent: Pandemic Studios
Data premiery: III kwartał 2009
www.pandemicstudios.com/saboteur

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Dziki Zachód w samo południe

» Call of Juarez: Więzy krwi

Szybkie konie, piękne kobiety i zimni jak stal kolta rewolwerowcy – to będzie gra dla prawdziwych facetów!

Dwa lata temu studio ze wschodnich rubieży Europy stworzyło jedną z najlepszych gier osadzonych w realiach Dzikiego Zachodu – Call of Juarez. Efektowne strzelaniny i wciągająca fabuła były największymi zaletami tego polskiego FPS-a. W Więzach krwi Techland chce nam dać jeszcze więcej akcji i nawet ciekawszą historię – a do tego usunąć wady pierwowzoru. Będzie hit!

W pierwszym Call of Juarez (zamieściliśmy go w pełnej wersji w Clicku 9/2008) gracz wcielał się na przemian w wystrzałowego pastora Raya i młodego Metysa Billy'ego. Misje, w których kierowało się tym pierwszym, pełne były westernowych walk z użyciem koltów, podczas gdy etapy rozgrywane chłopakiem, czerpały ze skradanek – i były słabsze. W Więzach krwi – których akcja toczy się przed wydarzeniami z pierwowzoru – bohaterów znów będzie dwóch: oschłemu Rayowi potowarzyszy jego brat Thomas. Na szczęście obaj lubią siłowe i wybuchowe rozwiązywanie problemów.

Poszukiwacze

Akcja Więzów krwi zaczyna się w trakcie wojny secesyjnej. Dwaj bracia McCall walczą po stronie południa w rodzinnej Georgii, ale z racji swoich trudnych charakterów nie zagrzeją długo miejsca w armii. Urywają się z frontu i ruszają na Dziki Zachód w poszukiwaniu legendarnego złota Juarez. Ramię w ramię i siodło w siodło rozprawiają się podczas kolejnych etapów z bandziorami i Indianami, przemierzając pustynie Arizony, zakurzone miasteczka i azteckie ruiny w Meksyku. Radzą sobie z podstępnymi koniokradami i meksykańskimi rewolwerowcami, którzy zabijają za garść dolarów – poróżni ich dopiero niebezpiecznie piękna señorita.

Mocna, męska fabuła ma być wielkim atutem gry. Będzie w niej wszystko, co znamy z filmów o Dzikim Zachodzie: saloony z nadobnymi niewiastami, pojedynki rewolwerowców, szeryfowie, łowcy głów, Indianie, konie, dyliżanse i pociągi. Jak mówi Paweł Kopiński z Techlandu – *Więzy krwi to pełnokrwisty western, który opowiada o chciwości i uczciwości, lojalności i zdradzie, przemocy – w dużej dawce – i odkupieniu.*

Zły i brzydki

Obaj główni bohaterowie to twardziele, którym John Wayne mógłby co najwyżej konie czyścić. Ray, starszy z braci, jest porywczy i despotyczny. Dałby się zabić za brata, ale jednocześnie wciąż pamięta mu historię z pewną kobietą. Thomas bowiem podoba się płci przeciwnej – co oczywiście chętnie wykorzystuje, konkurując na tym polu z Rayem. Nigdzie jednak nie wypasa swojego rumaka dłużej i po paru przyjemnych chwilach z niewiastą odjeżdża w stronę zachodzącego słońca, bo z natury jest samotnikiem i ceni sobie niezależność.



Jedna z czterech zdolności specjalnych bohaterów w akcji: dwójkowe prowadzenie ognia. Kapelusze z głów!

McCallowie różnią się nie tylko temperamentem, ale i stylem walki. Ray jest świetnym rewolwerowcem, który lubi z bliska spoglądać w oczy konającej ofierze. Swoimi dwoma koltami potrafi rozwiązać każdy problem, w razie potrzeby dorzucając wiązankę dynamitu (z pozdrowieniami od wujka Nobla). Będzie miał też dostęp do cięższych broni, za pomocą których załatwi kilku śmierdzących końmi bandziorów naraz.

Thomas z kolei nie lubi brudzić sobie kowbojek juchą, dlatego strzela z daleka. Korzysta przy tym ze strzelb i karabinów snajperskich, czasem używa także łuku albo rzuca nożami. Jest zwinniejszy od swojego starszego brata i doskonale opanował lasso – co posłuży mu nie tylko w starciach, ale również podczas wspinania się na trudno dostępne fragmenty lokacji. Będąc już na górze, wciągnie Raya – braterska współpraca odegra więc dużą rolę nie tylko w trakcie strzelanin.

To one jednak będą tu najważniejsze, dlatego twórcy szykują wiele urozmaicających je rozwiązań. Póki co trzyma-





Thomas to nowy bohater w Call of Juarez. Korzysta przede wszystkim ze strzelb i – jak widać – jest dużo bardziej rozrywkowy niż cichy Billy z jedynki.

Lepsze dwa kolty w ręku niż pięciu kowbojów na dachu – czyli pokaz rewolwerowych umiejętności Raya.

ją je w tajemnicy, ale nam udało się dowiedzieć co nieco o dwóch. Po pierwsze, kolty i strzelby będzie się dało ulepszać. Po drugie, bohaterowie dostaną wskaźnik koncentracji, napełniający się z każdym celnym strzałem. Posłuży on do wywoływania akcji specjalnych, m.in. wspólnej, zabójczo skutecznej kanonady albo efektownego bullet-time'u.

Trzydziestu dwóch wspaniałych

Głównym urozmaiceniem rozgrywki ma być jednak to, że niemal przed każdą misją będzie można wybrać, którym z dwóch kowbojów chce się kierować. *– Dzięki temu da się obrać różne ścieżki i sposoby gry, a także doświadczyć tych samych wydarzeń z zupełnie innych perspektyw* – tłumaczy Kopiński. Miejmy nadzieję, że algorytmy kierujące poczynaniami drugiej postaci będą dopracowane. To tym ważniejsze, że Techland obecnie nie zapowiada sieciowego trybu kooperacji. Taka decyzja naprawdę zaskakuje w czasach, kiedy coraz więcej produkcji oferuje przechodzenie kampanii w co-opie z co najmniej jednym kumplem. Liczę na to, że autorzy jeszcze zmienią zdanie, bo Więzy krwi wydają się wręcz stworzone dla tego rodzaju zabawy.

Na szczęście pewne jest, że będzie „klasyczny" tryb multiplayer. Ciekawie korzysta on z realiów Dzikiego Zachodu. Przede wszystkim będą klasy bazujące na westernowych profesjach: szeryf, rewolwerowiec czy bandyta (o Indianach na razie niestety nie ma mowy). Powalczysz nimi nie tylko w zwykłych deathmatchach, ale również w specjalnych online'owych scenariuszach, odtwarzających sceny z klasyków kina: napady na bank czy pociąg. Poza tym ma być również system łowców głów – za zabicie groźniejszego przeciwnika (z większą liczbą fragów na koncie) dostaniesz wyższą nagrodę niż za pierwszego lepszego koniokrada. Zapowiada się smakowicie!

Tym bardziej że i graficznie ma być pięknie. Jak widać na screenach, nowy Call of Juarez napędzany czwartą generacją silnika Chrome Engine wizualnie nie ustępuje obecnym na rynku shooterom. Jest więc na co czekać – na szczęście już nie tak długo. Grę powinniśmy dostać jeszcze przed wakacjami. Wersję PC wyda w Polsce Techland, a edycje na X360 i PS3 – Ubisoft. Branżowy gigant zajmie się też dystrybucją i promocją rodzimej produkcji na świecie, co dobrze jej wróży. Do zobaczenia nad Rio Grande!

Adam Szumilak | phnom@click.pl

Producent: Techland
Data premiery: wiosna 2009
www.callofjuarez.com



Akcja gry zaczyna się na froncie wojny secesyjnej, ale w pewnym momencie bracia mają dość wojskowej grochówki i ruszają do Juarez po złoto. I burrito...

Bardzo Dziki Zachód

Więzy krwi mają być najbardziej emocjonującym interaktywnym westernem, jaki kiedykolwiek powstał. Poniżej przedstawiamy bardzo subiektywną listę pięciu najlepszych filmów o tematyce Dzikiego Zachodu. W sam raz, żeby wczuć się w klimat w oczekiwaniu na produkcję Techlandu.

W samo południe (1952)



Gary Cooper jako szeryf w pojedynkę walczący z dawnym wrogiem. Ten film trzeba zobaczyć choćby dla doskonale budowanego napięcia w finałowej scenie, która przeszła do historii kinematografii.

Poszukiwacze (1956)



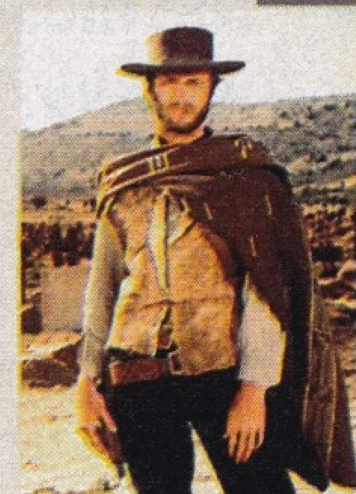
John Wayne – ikona westernów – wciela się w bohatera, który wcale nie jest „tym dobrym kowbojem" ścigającym „tych złych Indian". Film o nienawiści, honorze i trudnych wyborach – perełka dla koneserów gatunku.

Siedmiu wspaniałych (1960)



Remake filmu Kurosawy z kowbojami zamiast samurajów. Siedmiu najemnych rewolwerowców broni małego miasteczka przed grupą bandziorów. Sporo akcji i wyraziste, charakterne postacie sprawiają, że to kino dla prawdziwych facetów.

Dobry, zły i brzydki (1966)



Pełen specyficznego humoru spaghetti western. Trzech cwaniaków wyrusza na poszukiwanie skarbu. Żaden nie chce się dzielić, co doprowadza do „mexican standoff" – patowej sytuacji, w której każdy trzyma każdego na muszce.

Bez przebaczenia (1992)



Clint Eastwood w roli starzejącego się rewolwerowca, który próbuje odkupić grzechy młodości. Świetni aktorzy i mroczny klimat sprawiają, że to kawał dobrego kina. Wielu uważa, że to ostatni klasyczny western.

Twórcy Hitmana robią grę o małym, sympatycznym ninja? Tśśś...

Akcja PC

Inne platformy PS2 PS3 X360 Wii DS



Jedną z unikatowych cech gry będzie możliwość wcielenia się w napotkane w świecie gry zwierzątka. Lisku, uciekaj! Ratuj się! Ratuj!

Killer dla dzieci?

» Mini Ninjas

Nie można całe życie dusić, sztyletować i strzelać. Ani szpikować się prochami i popijać whisky. Czasem po prostu trzeba odpuścić – i uratować kilka milusich zwierzątek.

Gdy dowiedzieliśmy się, że duńskie studio IO Interactive szykuje nową produkcję, o mało nie spadliśmy z krzeseł. Taka zapowiedź zawsze budzi ciekawość – szczególnie jeśli skończyłeś osiemnaście lat i lubisz wcielać się w płatnych zabójców, psychopatycznych morderców lub killerów z przeszłością. Bohaterowie tego typu są w grach Duńczyków normą – to przecież ci ludzie stworzyli serię Hitman oraz najbardziej brutalną strzelaninę 2007 roku, czyli Kane & Lynch: Dead Men. Tymczasem w ich nowym dziele nie ma spluw, nie ma krwi, nie ma nawet zabijania – gdy kogoś pokonasz, nie ulatuje do krainy wieczności, tylko... zamienia się w milusie zwierzątko. Naprawdę?

Familijny ninja

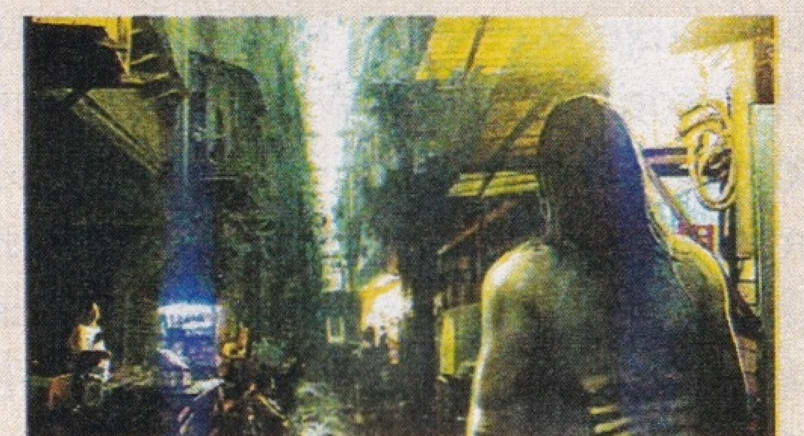
Naprawdę – i to nie primaaprilisowy żart. Twórcy z IO Interactive przyznają, że po prostu mieli już dość krwawych gier, a że robią się coraz starsi i wielu z nich ma już dzieci, nie chcieli wracać do domu, wymyślając wyrafinowane sposoby egzekucji. Co prawda, nie „zdziadzieli" do końca (patrz: ramka), ale nie ukrywają, że ich nowa gra będzie dozwolona od 7 lat, a na jej pudełku nie pojawią się znaczki PEGI ostrzegające przed wulgaryzmami czy narkotykami. Mini Ninjas – a taki właśnie tytuł ma nosić ten nietypowy projekt Duńczyków – będzie produkcją familijną: dla kilkulatków i ich trzydziestoletnich tatusiów.

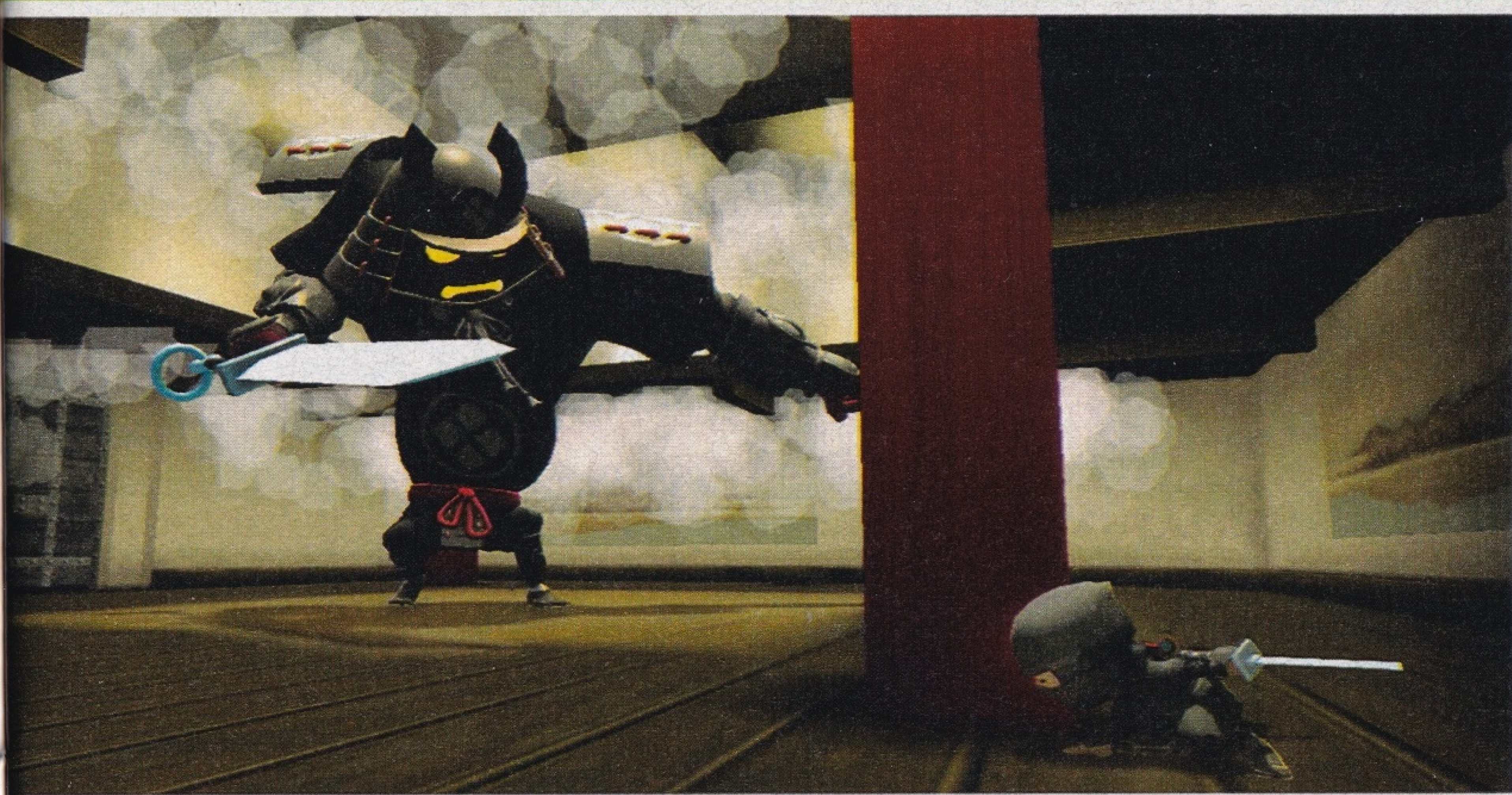
Akcja gry toczy się w krainie wzorowanej na feudalnej Japonii. Władzę nad nią chce przejąć Zły Samurajski Herszt (to jego imię!), który – korzystając z zaklęć – zamienił wszystkie zwierzątka w wiernych sobie wojowników. Rozesłał stworzone w ten sposób armie, by zdobyły dla niego pięć zamków dających kontrolę nad krajem. Efekty jego działań były jednak opłakane: niegodziwe użycie magii Kuji naruszyło równowagę we wszechświecie, na co zareagowała matka natura, zsyłając na ziemie Złego Samuraja burze, powodzie i trzęsienia ziemi.

Wydarzenia te zaniepokoiły starego Mistrza Ninja (kolejna postać o wszystko mówiącym imieniu), który postano-

Kane i Lynch powrócą!

Równocześnie z Mini Ninjas studio IO Interactive pracuje nad kontynuacją gry Kane & Lynch. Jej akcja toczyć się będzie głównie w Szanghaju, a poza rozbudowaną rozgrywką (także w sieci) dwójka ma przynieść „nową jakość w brutalnej grafice" i zachwycać „mrocznym, pozbawionym romantyzmu stylem". Data premiery to wstępnie III kwartał 2009, a więcej informacji pojawi się na pewno już wkrótce.





« Każdy z wojowników będzie dysponował specjalną mocą. Hiro potrafi zatrzymywać czas i jednym cięciem ranić kilku wrogów jednocześnie.

« Częścią walki z bossami są minigierki. Gdy samuraj uderzy mieczem w słup, sekwencja klawiszy pozwoli wskoczyć draniowi na kark.

wił wysłać swoich najlepszych uczniów, by rozprawili się z Hersztem. Niestety zaginęli, nie wykonując powierzonego im zadania. Koniec końców w szkole Mistrza pozostało tylko dwóch młokosów: szybki i zwinny Hiro oraz jego nieco ociężały, za to bardzo silny przyjaciel Futo. To w nich przyjdzie ci się wcielić.

W zamku i okolicach

Fabuła Mini Ninjas obejmuje pięć dużych światów, z których każdy podzielony jest na trzy części – zamek, w którym rozgrywa się walka z bossem każdego poziomu; podzamcze, gdzie należy rozbroić wszystkie straże, najlepiej w dyskretny sposób; oraz knieje otaczające twierdzę.

Oczywiście kolejność przechodzenia tych lokacji jest odwrotna – każdy poziom zaczyna się gdzieś w lesie, a zamek jednego ze sługusów Herszta majaczy na horyzoncie. W tym momencie rozgrywka jest stosunkowo swobodna: Hiro i Futo mają za zadanie dotrzeć do fortecy, a droga, którą wybiorą, zależy od nich. Na tym etapie bohaterowie przygotowują się też do konfrontacji, m.in. zbierając zioła, które potem, zamienione w odpowiednie mikstury, zwiększą liczbę punktów życia lub moc zadawanych obrażeń.

Bardziej liniowe są sekwencje rozgrywające się w zamku. Jego bezpośrednie sąsiedztwo sprawdza przede wszystkim umiejętność skradania się – i choć również oferuje wolność wyboru ścieżki, to wszystko dzieje się tu na zamkniętej murami przestrzeni. Żadnej swobody nie ma w ostatecznej konfrontacji z bossem – na siłacza kryjącego się na końcu każdego z poziomów jest zawsze tylko jeden sposób. Finalne pojedynki przyjmują po części konwencję minigierek – we właściwym momencie należy wciskać pojawiające się na ekranie przyciski.

Dzik w akcji

Mini Ninjas to gra akcji, zabawa polega więc na eksploracji poziomów, zbieraniu znajdziek i walce z przeciwnikami. Na ekranie widoczny jest tylko jeden z miniaturowych ninja (domyślnie Hiro), w każdej chwili można jednak zmienić aktywnego bohatera: na początku na Futo, a potem także na innych, odnalezionych w trakcie przygody wojowników. Wszyscy mają zbliżony zestaw podstawowych umiejętności (proste uderzenia, skoki, uniki), ale pewne zdolności są charakterystyczne dla poszczególnych ninja. Dla przykładu, Hiro potrafi zatrzymać czas, a Futo przyjmuje postać toczącej się kuli.

Każdy z wojowników wyposażony jest także w... kapelusz. Bardzo przydatny – założony na głowę chroni przed strzałami łuczników, a odwrócony do góry nogami może zostać zamieniony w łódkę, która pozwoli przeprawić się rzekę. Ciekawą opcją jest też możliwość wcielenia się w biegające po krainie zwierzątka i przejęcia ich umiejętności – kura zapewni anonimowość, żabka ułatwi wskoczenie na niedostępną platformę, a dzik rozpędzi przeciwników na cztery wiatry.

Wszystko to brzmi interesująco i nie ma wątpliwości, że finalny efekt pracy IO Interactive znajdzie wielu fanów. Jednak hardkorowych graczy może niepokoić fakt, że ta niepokorna ekipa zabiera się za taką produkcję. Co będzie dalej? Symulator jazdy na kucyku w wykonaniu twórców Grand Theft Auto?

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: IO Interactive
Data premiery: IV kwartał 2009
www.minininjas.com

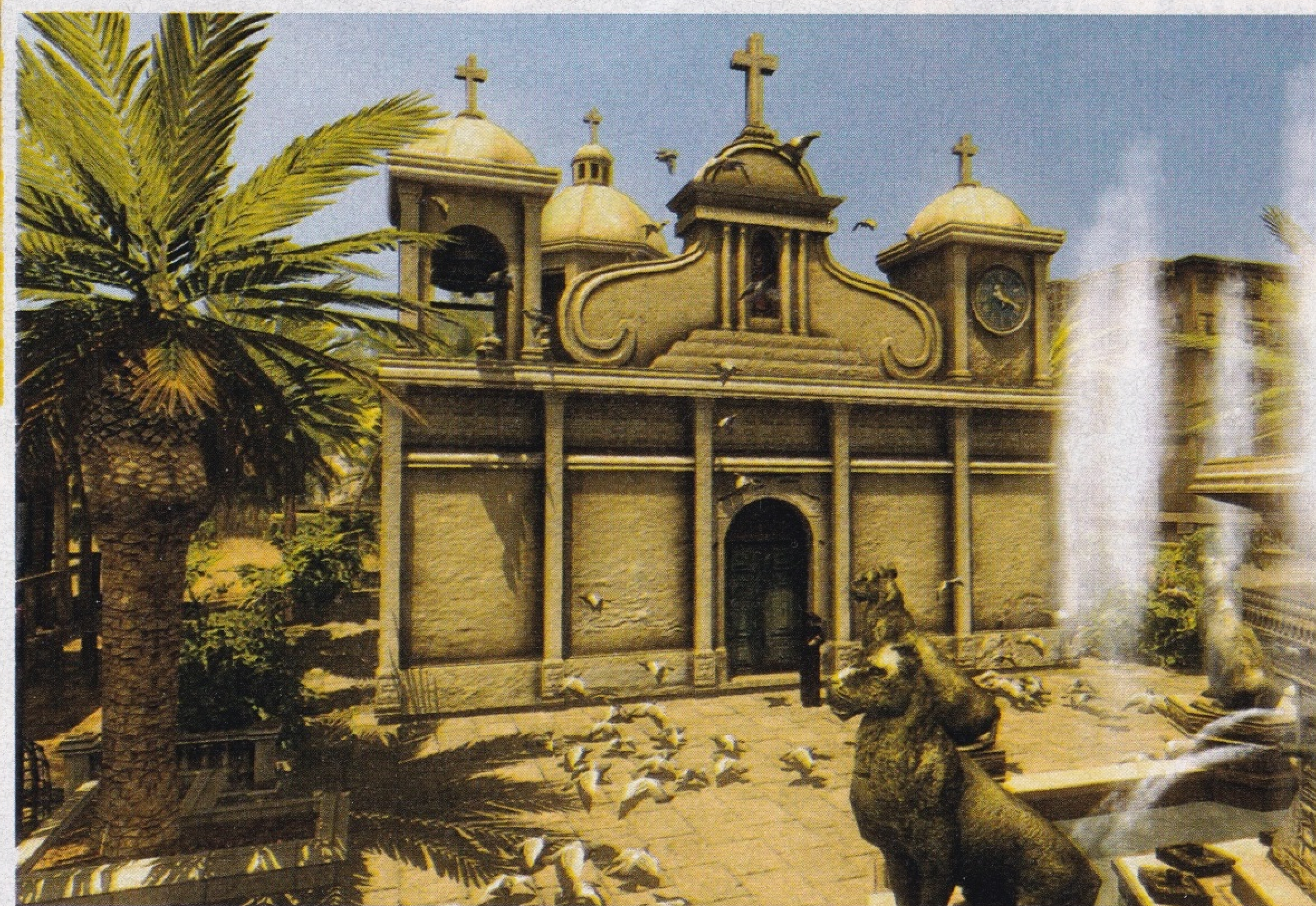
Strategiczna PC

Żar tropików

» Tropico 3

Jest coś takiego w Ameryce Południowej, co sprawia, że właśnie tam najczęściej do władzy dochodzą dyktatorzy, którzy za nic mają demokrację i prawo każdego człowieka do hamburgera i coca coli. Fidel Castro, Hugo Chavez, Augusto Pinochet... a wkrótce także ty!

Tak zwane „tajkuny" (od angielskiego słowa „tycoon" – magnat), czyli gry ekonomiczne będące wirtualną zabawą w zarządzanie, mają długą historię, ale niewiele w niej prawdziwych klasyków. Rzadko który tytuł z tego gatunku trafia na listy „100 najlepszych produkcji wszech czasów" czy do innych podobnych zestawień. Jeśli już się to zdarzy, zwykle jest to Railroad Tycoon z 1990 roku (!!!) lub Rollercoaster Tycoon, wydany dokładnie 10 lat temu. Choć od tamtej pory ukazało się co najmniej kilkadziesiąt gier tego typu, niewiele z nich warto wspominać. Jednymi z nielicznych ciekawszych rodzynków są na pewno dwie części Tropico: pierwsza, która pozwalała pokierować karaibskim państewkiem w czasach zimnej wojny, oraz jej sequel, wykorzystujący niemal identyczne mechanizmy rozgrywki w realiach pirackich.



Ważną rolę w grze będą odgrywały instytucje kościelne. Zwiększą zadowolenie mieszkańców, ale czasem dadzą też schronienie rebeliantom.

Viva El Presidente!

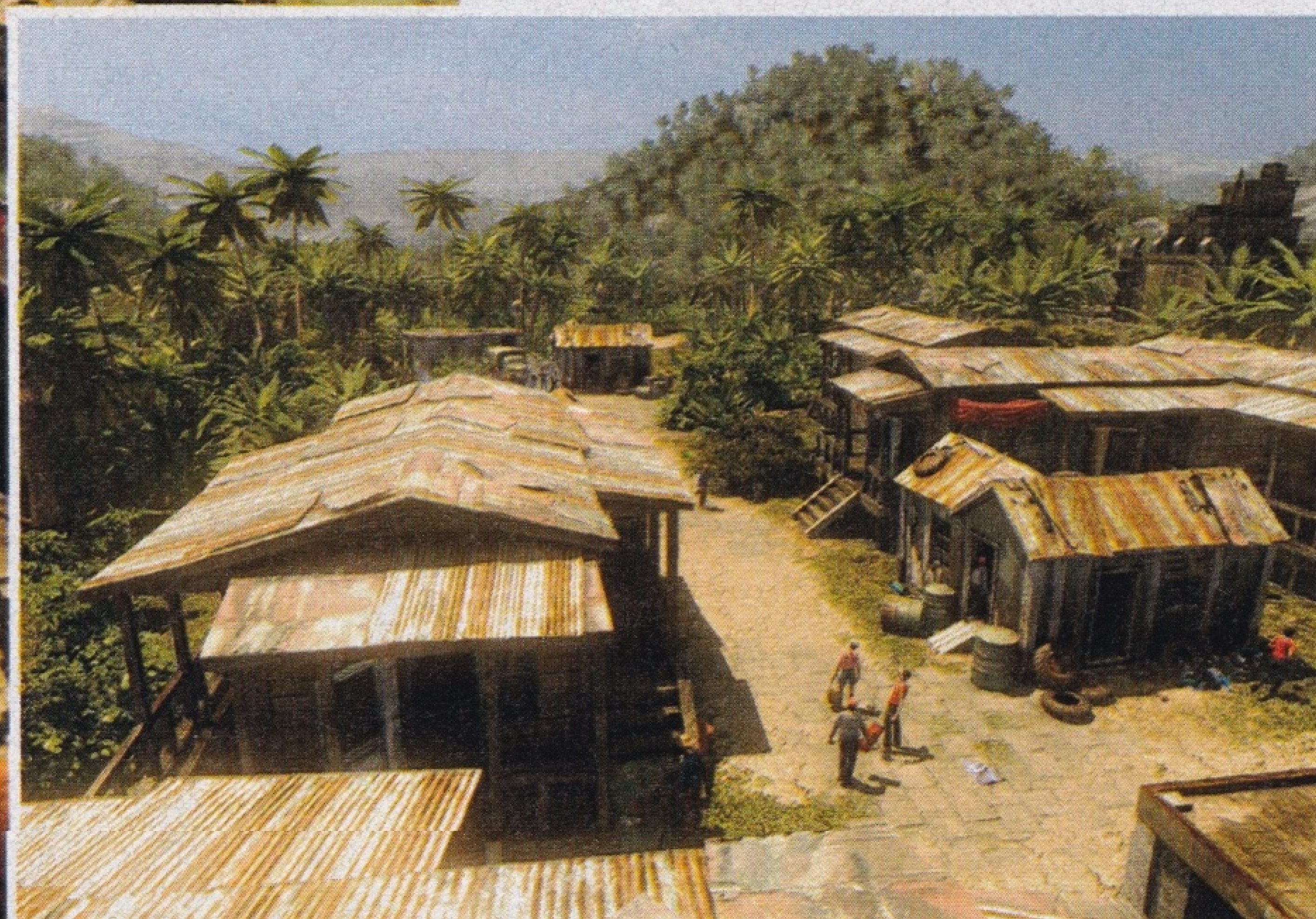
Tropico 3, zapowiedziana niedawno kontynuacja serii, to powrót do źródeł. Trójka ma bazować na patentach, które sprawdziły się w oryginale, i przedstawiać zimnowojenną rzeczywistość oprawioną w nowoczesną grafikę – tak przynajmniej twierdzą twórcy nowego Tropico, Bułgarzy ze studia Haemimont Games. Biorąc pod uwagę dotychczasowe osiągnięcia tego zespołu, spodziewać się możemy co najmniej solidnej rzemieślniczej roboty (jak w ich Glory of the Roman Empire), a przy odrobinie szczęścia nawet paru świeżych pomysłów (jak w innej produkcji studia, Celtic Kings: Rage of War). Jedną z pierwszych niespodzianek jest jakość silnika graficznego stworzonego od podstaw przez programistów z Sofii – zamieszczone obok obrazki pochodzą z obecnej, bardzo wczesnej wersji gry, a mimo to prezentują się bardzo dobrze.

O tym, że prace nad Tropico 3 są dopiero w początkowej fazie, świadczy choćby fakt, że na żadnym ze screenów nie widać głównego bohatera tej produkcji – El Presidente, czyli dyktatora, w którego wciela się gracz. Na początku trzeba stworzyć tę postać – będzie można zarówno wybrać jej umiejętności specjalne (np. talent do przemówień), jak i określić wygląd. Zabawnym smaczkiem jest to, że pojawi się kilka modeli przygotowanych przez twórców, wzorowanych na autentycznych przywódcach i tak jak oni nazwanych. Do wyboru będą między innymi Fidel Castro, Che Guevara czy Eva Peron – panie nie powinny czuć się pokrzywdzone.

Inaczej niż w większości „tajkunów", postać gracza ma być widoczna na mapie. Będzie można nią bezpośrednio kierować i wykonywać różne czynności wpływające na rozgrywkę. Jeśli odwiedzisz plac budowy, wznoszona konstrukcja powstanie szybciej. Jeśli znajdziesz czas, by zajrzeć do jednej z restauracji, od razu stanie się ona atrakcją turystyczną. Najważniejszą i najbardziej oryginalną z opcji dostępnych El Presidente będzie jednak możliwość wygłoszenia przemówienia. Raz do roku ułożysz mowę, wybierając najważniejsze jej wątki z kilkunastu tematów (np. krytyka USA, ZSRR lub lokalnych wrogów rewolucji, pogarszające się globalne warunki ekonomiczne powodem biedy na wyspie itd.). Jej treść wpłynie na bonusy, z których skorzystasz przez następne dwanaście miesięcy. Wezwanie do walki z rebeliantami pozwoli bez sprzeciwu mieszkańców zwiększyć licz-



Każdy dyktator musi jakoś walczyć z opozycją. Miesiąc w takim miejscu bez dostępu do gier złamie każdego.



W świecie gry jest kilkaset postaci, których zachowania i opinie są nieustannie obliczane przez komputer.



Silnik graficzny opracowany przez studio Heamimont potrafi generować zmienne pory dnia i nocy.

Rekordowa mowa

Jedną z najciekawszych opcji Tropico 3 jest możliwość wygłaszania przemówień, które wpływają na mieszkańców wirtualnej karaibskiej wysepki. Do wprowadzenia tej opcji zainspirowała twórców znana na całym świecie gadatliwość południowoamerykańskich dyktatorów. Jak się okazuje, nie tylko oni mają jednak talent krasomówczy...



William Gladstone
Premier Wielkiej Brytanii z II połowy XIX wieku. Jedno z jego budżetowych wystąpień trwało 4 godziny i 45 minut. Podobno dodawał sobie siły, popijając ukradkiem sherry z żółtkiem.



Fidel Castro
Wpisano go do księgi rekordów Guinnessa za wystąpienie przed Organizacją Narodów Zjednoczonych (mówił 4 godziny i 29 minut), ale to na Kubie ustalił swoją „życiówkę" (7 godzin i 10 minut).



Hugo Chavez
Prezydent Wenezueli, który przerósł nawet swojego mistrza, Fidela Castro. Jego monolog w jednym z programów telewizyjnych trwał równo osiem godzin. To musiał być cios dla fanów telenowel...



Donald Tusk
Premier polskiego rządu to również mówca nie byle jaki. Jego expose, najdłuższe w historii naszego kraju, trwało 3 godziny i 7 minut. Do Fidela jednak trochę mu brakuje – choćby brody...

bę żołnierzy patrolujących wyspę, a narzekania na kondycję międzynarodowej gospodarki będą pretekstem do zmniejszenia wypłacanych robotnikom pensji.

Dyktatura na ropę

Z tymi machlojkami trzeba jednak uważać, bowiem w świecie gry obecni są także zwykli mieszkańcy twojej bananowej republiki. Każdy z nich ma własne zdanie na temat uprawianej przez ciebie polityki, a przede wszystkim potrzeby, które należy zaspokoić. Zbyt niskie wypłaty, fatalne warunki pracy, brak rozrywek lub nadmierna obecność wojska na ulicach będą prowadzić do strajków, które mogą sparaliżować całe gałęzie gospodarki (mówiąc praktycznie: wyłączyć na pewien czas wszystkie budynki fabryczne określonego rodzaju). Protestujących będzie się dało ułagodzić, spełniając część ich żądań (np. podnosząc pensje), przeczekać, aż buntownikom skończy się zapał (na co nie zawsze można sobie pozwolić) lub przekonać do swoich racji przy użyciu... oddziałów zbrojnych. To ostatnie może mieć jednak opłakane skutki, bo zmniejszy szanse na utrzymanie się przy władzy po kolejnych wyborach – przynajmniej wtedy, kiedy odbywają się one w sposób demokratyczny.

Choć wcale tak być nie musi. Jeśli zechcesz, będziesz mógł stać się prawdziwym dyktatorem. Nie tylko uciszysz społeczne protesty strzałami z karabinów, ale i powalczysz z opozycją przy użyciu tajnej policji, która spreparuje kompromitujące fotki, a nawet wykona zamach na twojego kontrkandydata. Uważaj jednak, byś sam nie padł ofiarą bezpieki. Gdy funkcjonariusze służb dojdą do wniosku, że nie dbasz o nich należycie, mogą się obrócić przeciwko tobie.

Inną grupą, na którą będziesz musiał zwrócić uwagę, są turyści licznie przybywający na wyspę. Byś mógł ich odpowiednio ugościć, wśród 60 nowych w serii budynków pojawią się m.in. luksusowe hotele, ogrody botaniczne i zoologiczne. Warto w nie inwestować, bowiem to właśnie one będą generować znaczącą część zysków twojej republiki – obok wpływów z wydobycia ropy naftowej, które jednak początkowo nie są wielkie i dopiero po upływie pewnego czasu (gdy wzrośnie cena surowca) zajmą bardziej znaczącą pozycję w budżecie.

Oficjalna wizytacja

Na twojej głowie będzie więc mnóstwo spraw wagi państwowej. Na szczęście dodatkowych zmartwień nie przysporzy ci tryb online Tropico 3, nastawiony raczej na współpracę niż rywalizację. Opcje sieciowe dostępne są podczas normalnej gry, wystarczy tylko połączyć się z internetem (w świecie rzeczywistym) i wydać stosowny edykt, który otwiera wyspę dla zagranicznych oficjeli (w świecie gry). Pozwoli to innym osobom odwiedzić twój kraj, przyjrzeć się temu, jak zorganizowałeś społeczeństwo, porozmawiać na dowolny temat i pomóc ci w rozgrywce. W sieci będzie też można udostępniać stworzone samodzielnie wyzwania – dołączony do gry edytor pozwoli zaprojektować mapę, zaplanować ważne wydarzenia i daty ich aktywacji (np. katastrofę naturalną, wojnę domową), a także warunki zwycięstwa. Twórcy planują wspierać autorów takich scenariuszy, co tydzień wybierając trzy najlepsze, które będą wyróżnione na oficjalnej stronie Tropico 3.

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: Haemimont Games
Data premiery: III kwartał 2009
www.haemimontgames.com



Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Z górki na pazurki

» X-Men Origins: Wolverine

Gdy na PC pojawia się dobra bijatyka, ziemia drży, anieli wyglądają z niebios, a redaktorzy Clicka przecierają oczy ze zdumienia...

Wolverine zaskakuje pod bardzo wieloma względami. Przede wszystkim: nie trzeba się obawiać o jego jakość, mimo iż można go zakwalifikować do zręcznościówek wypuszczanych na rynek przy okazji premiery filmu o tym samym tytule (pojawiły się plotki, że gra zmieni nazwę na Wolverine: Uncaged, okazały się jednak nieprawdziwe). Jest to produkcja, która z powodzeniem mogłaby pojawić się w najgorętszym, przedświątecznym okresie, zdobywając szturmem pierwsze miejsca sprzedaży. A przynajmniej tak się zapowiada.

Miałem okazję spędzić z nową grą studia Raven trochę czasu – akurat tyle, żeby przejść pierwszą misję, pełniącą rolę samouczka, oraz powalić jednego bossa. Nie trwało to zbyt długo, więc z tym większą niecierpliwością czekam na możliwość uruchomienia pełnej wersji. O ile bowiem posiadacze konsoli rozgrywkę tego typu mają zapewnioną dzięki wielu produkcjom z God of War na czele, to pecetowcy aż do teraz mogli co najwyżej obejść się smakiem.

Prawie jak RPG

X-Men Origins: Wolverine to, nazywając rzeczy po imieniu, bezpretensjonalna naparzanka. Celowo nie używam słowa „nieskomplikowana", bo można byłoby odnieść mylne wrażenie, że – tak jak w wielu grach na podstawie filmów – należy w niej tylko iść jak po sznurku, wciskając ciągle te same dwa klawisze odpowiedzialne za ataki. System walki jest dużo bardziej złożony. Już na samym początku główny bohater dysponuje sporym zasobem ciosów, a dzięki zastosowaniu prostego modelu rozwoju postaci w niedługim czasie staje się nieprawdopodobną maszyną do zabijania. Każdy przycisk na padzie jest do czegoś wykorzystywany – a gdy ich brakuje, do gry wchodzą jeszcze kombinacje. W sumie Wolverine oferuje więc kilkadziesiąt różnych uderzeń, z których część dodatkowo zależy od tego, w jakiej lokacji się znajdujesz (można bowiem wykorzystywać elementy otoczenia).



Kiedy zapraszasz przyjaciół na grilla, musisz wcześniej zrobić zakupy. Nie ma supermarketu w pobliżu? No cóż, trzeba coś samemu złapać...

Choć starcia będą główną częścią gry, nie należy spodziewać się wielu rodzajów broni. Właściwie jedynym dostępnym orężem są tytanowe szpony, wysuwane przez głównego bohatera na zawołanie. Tylko sporadycznie skorzystasz z czegoś bardziej konwencjonalnego, ale raczej na stałe przytwierdzonego do gruntu (jak np. karabin). Koncentrowanie się na pazurach nie oznacza, że czegoś będzie brakowało. Nawet wrogowie strzelający do Rosomaka z dużej odległości nie mogą czuć się pewnie – bohater, tak jak w komiksach, potrafi pokonać susem kilkanaście metrów...

Programiści z Raven zastanawiali się, czy umieścić w swojej produkcji tzw. QTE – quick time events. Są to przygotowane wcześniej animacje na silniku gry, podczas których trzeba wciskać odpowiednie klawisze, żeby postać wykonała zdefiniowane ruchy. Amerykanie stwierdzili, że nie chcą w ten sztuczny sposób wprowadzać nowego mechanizmu rozgrywki, ale nie oznacza to, że takich efektownych momentów nie będzie. W niektórych sytuacjach czas spowalnia, kąt kamery zmienia się na bardziej widowiskowy, ale ruchy pozostają naturalne. Gdy bohater biegnie po dachu pociągu i chce przeskoczyć na inny wagon, będziesz musiał użyć kombinacji, która zwykle służy do skakania, a nie wcisnąć jakąś strzałkę.

Kino dla dorosłych

Historia opowiedziana w grze i postacie, które się w niej pojawią, pochodzą przede



Pamiętaj, żeby odpowiednio ponakłuwać mięso przed wrzuceniem na ruszt. To sprawi, że będzie lepiej wypieczone.



Teraz pozostaje już tylko pogodzić przyjaciół, którzy nie chcą sałatki i walczą o ostatni soczysty kawałek karkówki...

wszystkim z filmu „X-Men Origins: Wolverine". Głównemu bohaterowi głosu i figury użyczył sam Hugh Jackman, a na nim znane nazwiska na liście płac się na pewno nie skończą. Tym bardziej że wersja wirtualna nie będzie się kurczowo trzymać fabuły rodem z Hollywood. Chłopaki z Raven to przede wszystkim fani komiksów, więc jeśli filmowcy usunęli jakąś postać, to bez obaw – znajdziesz ją na małym ekranie.

Wolverine najbardziej odróżnia się od innych zręcznościowych naparzanek poziomem brutalności. Twórcy nie poszli na żadne kompromisy: Rosomak jest u Marvela kawałem okrutnego drania, więc w grze zobrazowano to dość dosadnie. Dzięki swoim szponom nie tylko przebija i rozpruwa wrogów, ale czasem wręcz przecina ich na pół. Mocna jest też scena na helikopterze, w której bohater wyciąga pilota i pozbawia go głowy, korzystając z wirnika. Na pewno nie będzie to produkcja dla dzieci.

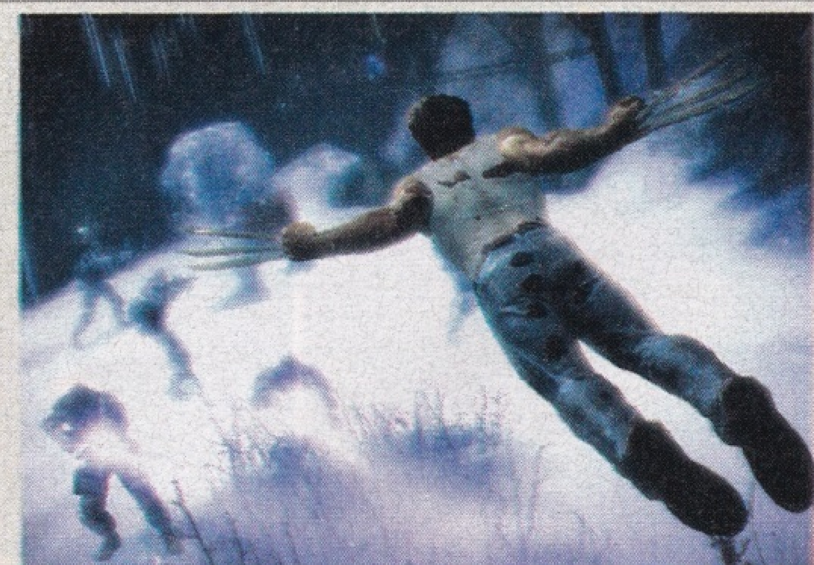
Dorośli gracze, zwłaszcza miłośnicy komiksowego pierwowzoru, powinni za to być wniebowzięci. Jeśli tylko nic się nie zawali, będzie to najlepsza gra w świecie X-Men, jaka kiedykolwiek powstała.

Maciej Kuc | teut@click.pl

Producent: Raven
Data premiery: maj 2009
www.uncaged.com

Nie do ubicia

Wolverine to chyba pierwsza gra, w której zastosowanie automatycznej regeneracji energii (bez udziału apteczek itp.) jest w 100% uzasadnione. Bohater komiksu ma bowiem zdolność całkowitego i bardzo szybkiego samoleczenia, może też doznać znacznie więcej obrażeń niż przeciętny człowiek. Dość powiedzieć, że czasem jesteś w stanie zobaczyć coś przez dziurę w klatce piersiowej postaci...



Wolverine może przyjąć na klatę więcej pocisków niż zwykły mutant.

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Od czasu do czasu

» Singularity

Większość dużych gier będących teraz w produkcji to sequele. Zdarzają się jednak i odstępstwa: są ekipy, które chcą stworzyć i wypromować nowe marki. Nie mają łatwo.

Lubimy grać w to, co znamy. Sukcesy Gears of War 2, Prince of Persia (który wyszedł bez numerka, ale jest tak naprawdę siódmą odsłoną sagi) czy chyba setnej już części Final Fantasy świadczą o tym najdobitniej. Doświadczone studio Raven (odpowiedzialne m.in. za dwie części Soldier of Fortune i Star Wars: Jedi Knight) postanowiło złapać kilka srok za ogon. Z jednej strony pracują nad kolejną częścią znanej marki (Wolfenstein) i egranizacją filmu (X-Men Origins: Wolverine, opisywany na str. 34), ale z drugiej jednocześnie intensywnie szlifują coś zupełnie ożywczego i oryginalnego: Singularity.

Świeże pomysły, tytuł i świat nie oznaczają, że Amerykanie mają ambicje na nowo wynaleźć koło. Ich gra to przede wszystkim FPS, tyle że oferujący możliwości daleko wykraczające poza to, co zwykle obserwujemy w tym gatunku. W grze widać mnóstwo różnych inspiracji – począwszy od prozy Philipa K. Dicka, na serialu „Lost" kończąc.

Gdzieś na wyspie

Akcja Singularity rozgrywa się na opuszczonej wyspie. Głównym bohaterem jest pilot samolotu, który w tajemniczych okolicznościach został zestrzelony i wylądował na skrawku lądu – wydaje się, niezamieszkanym przez żadne istoty ludzkie. Jest to tylko częściowo prawda, gdyż miejsce to podlega systematycznym wahaniom czasu. Regularnie przez wyspę przechodzi dziwna fala, która przywraca wszystko do stanu z roku 1950.

W owym okresie Rosjanie prowadzili tam ściśle tajne badania – dotyczyły one tajemniczego fenomenu określonego mianem E99. Działał on jak mocarny „wzmacniacz" innych zjawisk fizycznych. Krótko mówiąc: gdy w jego obecności żołnierz pociągnął łyk z piersiówki, był pijany w sztok... Dobra, żarty na bok: dzięki E99 można by było np. uczynić z konwencjonalnej broni narzędzie zdolne do eliminacji całej ludzkości za jednym zamachem. Jak nietrudno się domyślić, plany wykorzystania przez radzieckich wojskowych takiej potęgi spaliły na panewce, eksperyment się nie powiódł, zaś świat miał się o tajnej bazie nigdy nie dowiedzieć.

Głównym zadaniem bohatera nie jest jednak odkrycie, co się stało kilkadziesiąt lat wcześniej, ale wydostanie się z nieprzyjaznego terenu. Nieprzyjaznego, gdyż o ile we współczesności jest w miarę spokojnie i pusto, to już po przeskoczeniu 50 lat wstecz ochrona bazy strzela bez ostrzeżenia. Oczywiście kierowany przez gracza heros (który, warto zaznaczyć, nie jest żadnym komandosem czy kimś w tym stylu) odpłaca wrogom z nawiązką – dzięki TMD, prawdziwemu bohaterowi tej gry.

Czas do zmiany

TMD to nic innego jak Time Machine Device – urządzenie do manipulowania czasem. Przyczepiane na rękę pozwala na zabawę z bardzo wieloma przedmiotami (niestety, nie wszystkimi – twórcy tłumaczą to nierównomiernym oddziaływaniem E99 na otoczenie). Dzięki tak potężnym możliwościom TMD wykorzystywane może być zarówno jako broń, jak i wielofunkcyjne narzędzie do rozwiązywania problemów z przemieszczaniem się po stacji. Jak to wygląda w akcji?

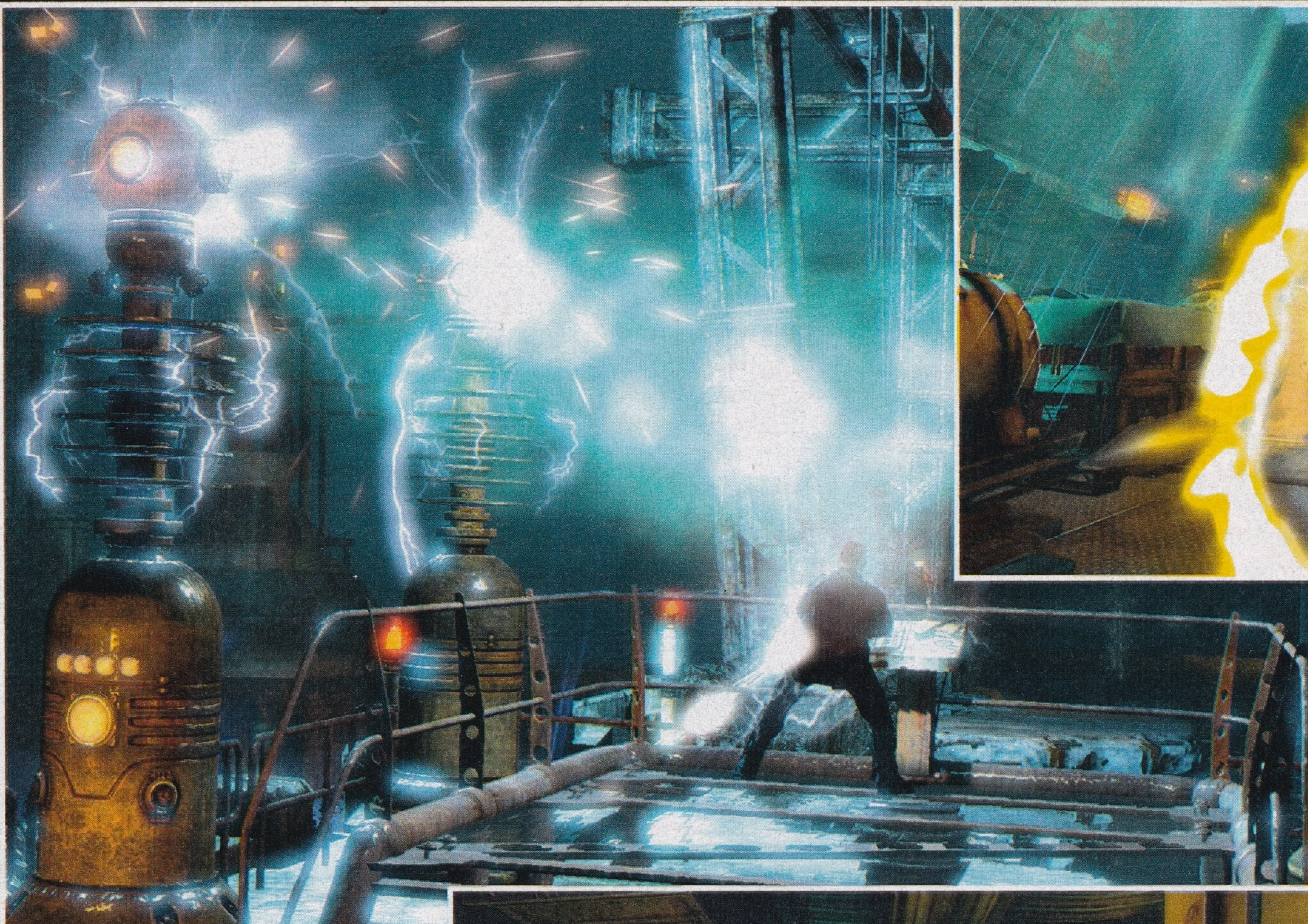
Lokacje w Singularity to swoiste labirynty, z których w klasyczny sposób nie dałoby się wydostać. Wiele elementów jest skorodowanych czy zepsutych, a zwykły człowiek nie byłby w stanie ruszyć ich z miejsca. Używając TMD, można jednak sobie pomóc. A to „naprawiając" przerdzewiałą dźwignię otwierającą właz



Chłopaki, mogę wam zdradzić sekret. Znam przyszłość i na waszym miejscu nie robiłbym dużych oszczędności.



W dobie kryzysu nawet bohaterowie gier muszą dorabiać. Szybkie naprawianie mostów – tanio!





Gdy coś blokuje ci drogę w teraźniejszości, możesz przeskoczyć przez portal w przeszłość, by to usunąć.

Dzięki maszynce do zabaw z czasem bohater zyskuje naprawdę potężne możliwości. Właśnie wskrzesza Titanica...

50 lat w sekundę

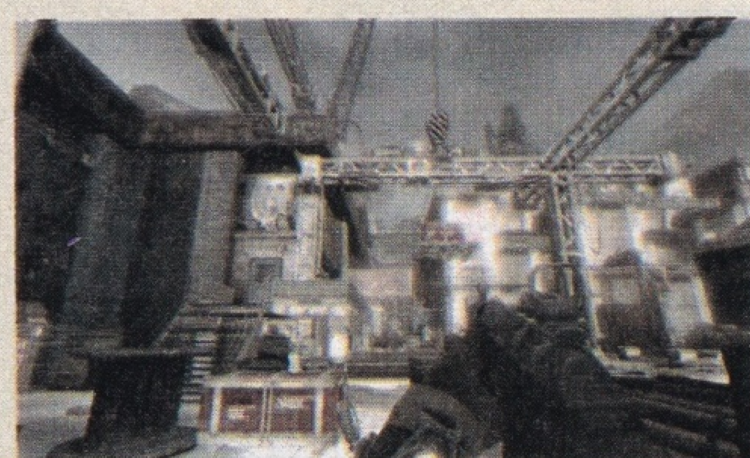
Dzięki TMD możesz kontrolować czas tylko w niewielkiej skali. Nie masz za to żadnego wpływu na fale, które przetaczają się przez całą wyspę, cofając wszystkie lokacje o 50 lat. Tym samym przywracają też do życia żołnierzy, którzy zdają się bardzo cię nie lubić...



Spacerujesz sobie spokojnie po opuszczonej bazie...



...aż tu nagle nadciąga niespodziewana fala...



...i znów jesteś w latach 50.! Hm, jak tam zdrowie, Stalinie?



Przechadzając się w teraźniejszości po wyspie, czasem zauważysz takie „duchy" – są to echa wydarzeń z przeszłości, zwykle z czyichś ostatnich chwil.

(cofając ją do lat 50., gdy była w pełni funkcjonalna), a to postarzając przeszkodę na tyle, żeby zostały z niej tylko okruchy. Przenośny miniwehikuł czasu to także dobry pomysł dla kogoś, kto... jest głodny. W grze zastosowano nieco oldskulowy patent z paskiem energii, który może być napełniany za pomocą apteczek lub jedzenia. Jeśli zobaczysz więc kawałek zwęglonego czegoś, co kiedyś mogło być smakowitą kanapką, wystarczy, że użyjesz TMD, a po chwili będziesz rozglądać się za jakimś starym słoikiem po majonezie...

Poza tak prozaicznymi zastosowaniami sprzęt ten może być wykorzystany jako iście mocarna broń. Gdy pchniesz w czasie przeciwnika, ten w parę sekund, wydając z siebie nieludzkie okrzyki, zaczyna się bardzo starzeć – i to do momentu, aż z jego szkieletu pozostaje tylko kupka popiołu. Gdy użyjesz odwrotnej funkcji, nie obserwujesz jednak po chwili niemowlęcia – wróg zamienia się w jakąś oślizgłą kreaturę. Dlaczego tak się dzieje, autorzy na razie nie zdradzają. Należy jednak przywyknąć do tego, że wyspa będzie zaskakiwać w wielu momentach.

TMD ma jeszcze dwie inne funkcje: przyciągania i odpychania przedmiotów. Sprawia to, że momentami wiele problemów można rozwikłać, korzystając z zaawansowanej fizyki zaimplementowanej w grze. Ciskanie we wrogów ciężkimi przedmiotami czy zrzucanie im na głowy kontenerów to skuteczniejsze metody walki niż klasyczne wystrzeliwanie pocisków z broni. Której notabene również nie zabraknie – można spodziewać się tak klasycznego oręża z lat 50., jak i pukawek bardziej futurystycznych. Pojawi się także opcja ulepszania TMD.

Nowa stara technologia

Gra działa na Unreal Engine 3, a choć na tle Crysisa nie wygląda może olśniewająco, wyciska ze swojego silnika naprawdę dużo. Szczególnie efektownie prezentują się zmiany całych dużych lokacji, następujące w ułamku sekund. Gdy przez wyspę przechodzi „fala" cofająca ją do lat 50. albo gdy patrzy się w portal, przez który widać alternatywną wersję tego samego pomieszczenia, docenia się pracę grafików, którzy zadbali, by każdy element, od podłoża po rury z wodą, nosił we współczesności znamię czasu.

Singularity jest w założeniach silnym przeżyciem zwłaszcza dla grających w singlu – nie zabraknie w nim elementów czysto zręcznościowych, logicznych, a także momentów właściwych dla horrorów. Raven planuje jednak umieścić w grze również tryb wieloosobowy, choć póki co milczy, zapytany o szczegóły. Te poznamy na pewno w tym roku. Pewnie pod koniec, choć dokładna data premiery nie została jeszcze ogłoszona.

■ *Maciej Kuc | teut@click.pl*

Producent: Raven
Data premiery: 2009
www.ravensoft.com

Strategiczna PC
Inne platformy X360 DS

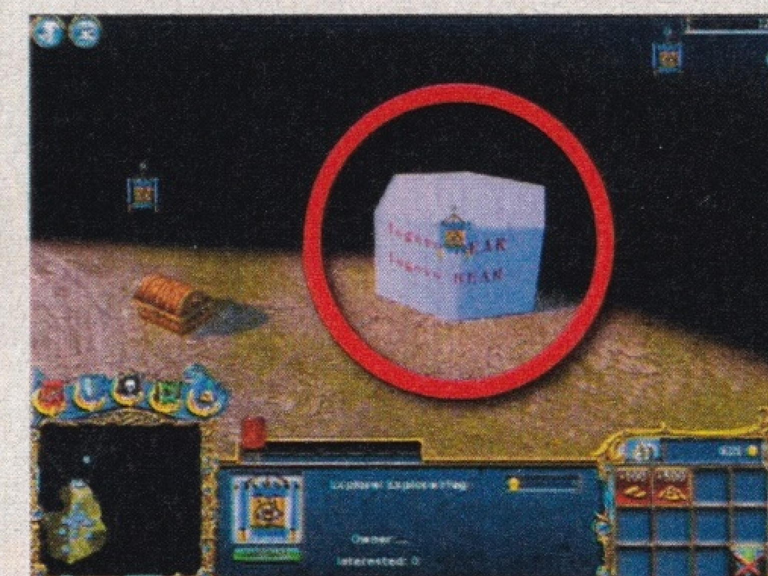
Do boju! Proszę...

» Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Kimże jest władca bez swoich poddanych? Nie więcej niż ulicznym żebrakiem proszącym o jałmużnę...

Beta od kuchni

Bety, które testujemy, nie stanowią ostatecznych wersji gry, często zawierają wiele błędów, brakuje w nich części tekstur, filmików itp. Zwykle wszelkie niedoróbki opisywane są w dołączonej do płyty dokumentacji. Jeśli nie – wtedy redaktora czekają takie niespodzianki, jak widoczne na obrazku „legowisko niedźwiedzia".



Majesty 2 to kontynuacja nietypowego RTS-a wydanego w 2000 r. Wcielasz się w nim we władcę magicznej krainy, który nie ma żadnej kontroli nad swoimi poddanymi. To coś jak seria Settlers, ale podniesiona do potęgi – jesteś obserwatorem poczynań strachliwej gawiedzi i odważnej, choć niegrzeszącej inteligencją, szlachty.

Twórcy zapowiadają aż 4 kampanie, tryb sandbox oraz multiplayer (do 4 graczy). Miałem okazję zagrać w kilka misji głównej historii. W jednej musiałem zniszczyć zamek przeciwnika, w innej – odszukać punkt handlowy i nawiązać z nim współpracę, wyzwania były więc dość zróżnicowane. Na początku każdej misji rozbudowujesz osadę wokół zamku. Stawiasz gildię wojowników, obóz łuczników, w kolejnych etapach także m.in. siedziby magów i złodziei. Rekrutujesz w nich bohaterów i wydajesz im rozkazy. Nie polega to jednak na tradycyjnym zaznaczeniu jednostek i wskazaniu im celu. Dysponujesz pięcioma sztandarami: atakuj, broń, przestrasz, eksploruj oraz nagrodź. Stawiając flagę eksploracji w zaciemnionej części mapy, dajesz znać swym bohaterom, że chcesz, aby odkryli ten obszar. I zrobią to – jeśli tylko im się zechce...

Chorągiewki na wietrze

Rzadko zdarza się, by bohaterowie zainteresowali się sztandarem, pod którym nie kryłaby się nagroda. Minimalna stawka to 100 złotych monet – sporo, jeśli weźmie się pod uwagę, że rekrutacja nowego łucznika to wydatek 170 monet, a ulepszenia budynków kosztują od 150 w górę. Pieniądze są jedynym surowcem w Majesty 2. Zapytasz, skąd je brać? Od poddanych oczywiście!

Poborcy podatkowi zbierają daninę generowaną automatycznie w każdym budynku (najbardziej dochodowy jest targ, bohaterowie kupują w nim – za zarobione wcześniej pieniądze – mikstury; na podobnej zasadzie działa tawerna). Logiczne wydaje się, że aby zarobić więcej, powinno się postawić więcej budynków. Nie jest to jednak takie proste, ponieważ każda kolejna budowla tego samego typu jest coraz droższa.

Istotna rola pieniędzy w Majesty 2 przysporzyła mi niemało problemów. Osada ciągle atakowana jest przez stwory – niedźwiedzie i wilki, ale również minotaury, szkielety, impy i innej maści diabelskie pomioty. Przestraszeni poborcy podatkowi uciekają przed agresorami, gubiąc pieniądze, bez których nie możesz zwerbować nowych bohaterów (automatycznie tworzeni są wyłącznie niezwykle słabi strażnicy zamku). Rycerze, łucznicy i inne jednostki z kolei często zamiast bronić miasta wypuszczają się na wędrówki po mapie, których celem wydaje się każde miejsce, w którym nie postawiłeś sztandaru. Sztuczna inteligencja w produkcji takiej, jak Majesty 2, jest niezwykle istotna, a autorzy muszą nad nią jeszcze mocno popracować. W sytuacjach niesubordynacji poddanych próbowałem ratować się czarami (np. błyskawicą), którymi można ingerować w świat gry, tylko że... za nie również płaci się złotem.



Dzięki czarom możesz bezpośrednio ingerować w wydarzenia w świecie gry, np. pomagając swoim jednostkom w zniszczeniu budynku wroga.

Podsumowanie: Podczas rozgrywki wielokrotnie czułem się bardziej jak żebrak bezskutecznie proszący innych o pomoc niż jak władca. Majesty 2 to nietypowa strategia o bardzo miłej dla oka grafice, jednak o jej sukcesie zadecyduje poziom sztucznej inteligencji mieszkańców magicznego królestwa – element, który obecnie wymaga jeszcze dopracowania.

Marcin Traczyk | emter@click.pl



Osadę często atakują różne stwory. Obroną zajmuje się straż, a bohaterowie ruszą na przeciwnika, tylko jeśli im zapłacisz.



Targowisko to miejsce najchętniej odwiedzane przez bohaterów. Zaraz za nim jest tawerna...

Metryczka gry PC

Producent	1C:InoCo
Wydawca	Cenega
Inne platformy	X360 DS
Data premiery	II kwartał 2009
Strona WWW	www.paradoxplaza.com

Wynik testu wersji beta

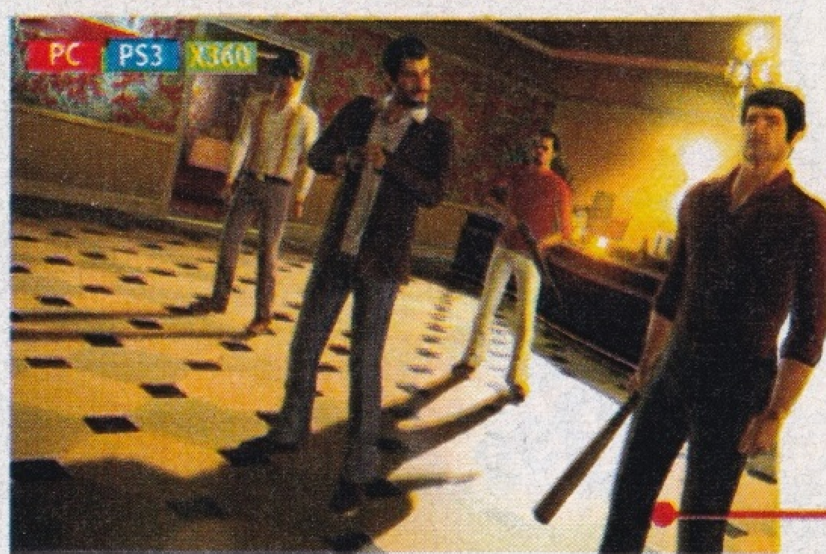
Grafika	
Dźwięk	
Sterowanie	
Prognoza	

Najbliższe premiery w Polsce

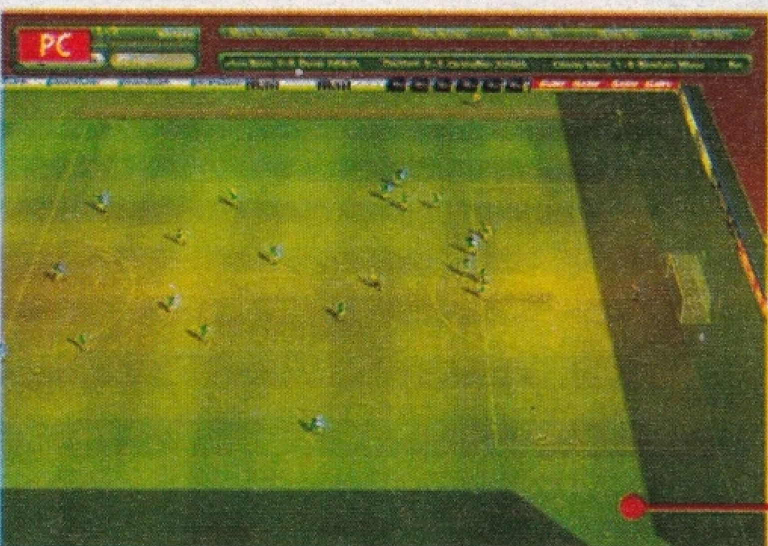
Tytuł	Data premiery	Platforma
Akcja		
NecroVisioN	5 marca 2009	PC
Shellshock 2: Ścieżki krwi	11 marca 2009	PC PS3 X360
Resident Evil 5	13 marca 2009	PS3 X360
Cryostasis: Arktyczny sen	19 marca 2009	PC
Tom Clancy's HAWX	19 marca 2009	PC PS3 X360
X-Blades	19 marca 2009	PC
Dark Sector	27 marca 2009	PC
Wheelman	9 kwietnia 2009	PC PS3 X360
Ojciec chrzestny II	10 kwietnia 2009	PC PS3 X360
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	16 kwietnia 2009	PC PS3 X360
Logiczne		
Professor Heinz Wolff's Gravity	12 marca 2009	PC
MMO		
Jumpgate Evolution	27 marca 2009	PC
RPG		
Sacred 2: Fallen Angel	27 marca 2009	PS3 X360
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	2 kwietnia 2009	PC
Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate	2 kwietnia 2009	PC
Sportowe		
Championship Manager 2009	24 kwietnia 2009	PC
Strategiczne		
Empire: Total War	4 marca 2009	PC
Europa Universalis: Rome – Vae Victis	5 marca 2009	PC
Men of War	19 marca 2009	PC
Codename: Panzers – Zimna wojna	19 marca 2009	PC
Kompania Braci: Chwała bohaterom	19 marca 2009	PC
Spore: Kosmiczne przygody	20 marca 2009	PC
Command & Conquer: Red Alert 3 – Powstanie	27 marca 2009	PC
BattleForge	27 marca 2009	PC
Rajd na Berlin: Cień Stalingradu	27 marca 2009	PC
Stormrise	4 kwietnia 2009	PC PS3 X360
Tom Clancy's EndWar PL	kwiecień 2009	PC PS3 X360
Symulacje		
X3: Konflikt terrański	12 marca 2009	PC
Wyścigowe		
4x4: Hummer	14 marca 2009	PC



Resident Evil 5
Nowa część najpopularniejszej gry o żywych trupach w next-genowej oprawie. W marcu na wyprawę do Afryki mogą wybrać się posiadacze konsol – a przed wakacjami także pecetowcy! Recenzja na str. 62.



Ojciec chrzestny II
Capo di tutti capi trafi na rynek z małym poślizgiem, ale jak mówi stare mafijne powiedzenie: lepiej późno niż wcale. Czy rzeczywiście będzie to propozycja nie do odrzucenia? Sprawdź na str. 54!



Championship Manager 2009
Tak jak w gatunku MMO rządzi World of Warcraft, tak wśród menedżerów piłkarskich nie ma lepszego niż seria Football Manager. Może się to jednak zmienić – CM 2009 ma zachwycić realizmem i efekciarskimi meczami w 3D.



C&C: Red Alert 3 – Powstanie
Dodatek do Red Alert 3 rozprowadzany będzie tylko przez internet (na **www.eastore.pl** oraz w sklepach w postaci specjalnego kodu umożliwiającego ściągnięcie gry). Ciekawe, jak się ten eksperyment uda...



Wheelman
Rodzimi dystrybutorzy zapowiadają premierę gry wyścigowej z Vinem Dieslem na kwiecień, ale trudno powiedzieć, czy dojdzie ona do skutku. Światowy wydawca Wheelmana, firma Midway, zbankrutował w lutym...



Jumpgate Evolution
Hegemonia WoW-a w sieci jest nie do podważenia – rynek mogą teraz zdobyć już tylko produkcje, które rozgrywają się w realiach innych niż fantasy. Może właśnie efektowne graficznie kosmiczne dzieło Codemasters?



Dodatki do Neverwinter Nights 2
Wydarzenie dla fanów klasycznych erpegów. 2 kwietnia ukażą się aż dwa dodatki do Neverwinter Nights 2! Pierwszy z nich recenzowaliśmy w zeszłym numerze (Storm of Zehir dostał 8,0), na drugi czekamy z ciekawością!



Stormrise
O tej produkcji twórcy mówią, że to strategia, która daje więcej emocji niż najlepsze gry akcji. Czy ludziom, którzy dali nam serię Total War, można zaufać? Przekonamy się już niedługo – recenzja w kolejnym numerze!

Lista przebojów

Przedstawiamy najlepiej sprzedające się gry w Polsce w ostatnim miesiącu.

Choć to, co sprzedaje się w największych ilościach, nie zawsze jest też najlepsze, listy przebojów pozwalają zorientować się, jakie tytuły budzą emocje pasjonatów gier. Dlatego, mimo że nie trzeba się z nimi zgadzać, na pewno warto je znać!

Ranking powstaje na podstawie zebranych wyników sprzedaży ze 130 salonów empik w Polsce.

empik

PlayStation 2

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Need for Speed Undercover	Wyścigowa	EA Polska	99,90 zł
2	FIFA 09	Sportowa	EA Polska	99,90 zł
3	GTA: San Andreas	Akcja	Cenega	89,90 zł
4	Tekken 5	Akcja	SCEP	49,90 zł
5	Need for Speed: Most Wanted	Wyścigowa	EA Polska	59,90 zł

PlayStation 3

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Prince of Persia	Akcja	Ubisoft Polska	229,90 zł
2	Grand Theft Auto IV	Akcja	Cenega	249,90 zł
3	Need for Speed Undercover	Wyścigowa	EA Polska	189,90 zł
4	FIFA 09	Sportowa	EA Polska	199,90 zł
5	Władca pierścieni: Podbój	Akcja	EA Polska	209,90 zł

PlayStation Portable

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Need for Speed Undercover	Wyścigowa	EA Polska	149,90 zł
2	GTA: Vice City Stories	Akcja	Cenega	99,90 zł
3	GTA: Liberty City Stories	Akcja	Cenega	99,90 zł
4	FIFA 09	Sportowa	EA Polska	149,90 zł
5	Medal of Honor: Heroes 2	Akcja	EA Polska	79,90 zł

Xbox 360

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Forza Motorsport 2	Wyścigowa	CD Projekt	59,90 zł
2	Gears of War	Akcja	CD Projekt	59,90 zł
3	Grand Theft Auto IV	Akcja	Cenega	249,90 zł
4	FIFA 09	Sportowa	EA Polska	199,90 zł
5	Shaun White's Snowboarding	Sportowa	Ubisoft Polska	129,90 zł

PC

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Prince of Persia	Akcja	Ubisoft Polska	99,90 zł
2	Counter-Strike Anthology	Akcja	Cenega	49,90 zł
3	The Sims 2: Double Deluxe	Symulacja	EA Polska	99,90 zł
4	Grand Theft Auto IV	Akcja	Cenega	149,90 zł
5	Wiedźmin: Edycja rozszerzona	RPG	CD Projekt	79,90 zł
6	Drakensang: The Dark Eye	RPG	Techland	89,90 zł
7	Diablo II + Lord of Destruction	RPG	CD Projekt	59,90 zł
8	Call of Duty: World at War	Akcja	LEM	129,90 zł
9	Call of Duty: Modern Warfare	Akcja	LEM	99,90 zł
10	Władca pierścieni: Podbój	Akcja	EA Polska	139,90 zł

Nintendo Wii

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Need for Speed Undercover	Wyścigowa	EA Polska	119,90 zł
2	Need for Speed ProStreet	Wyścigowa	EA Polska	59,90 zł
3	My Sims Kingdom	Symulacja	EA Polska	119,90 zł
4	The Sims: Apartment Pets	Familijna	EA Polska	139,90 zł
5	Rayman Raving Rabbids TV Party	Familijna	Ubisoft Polska	129,90 zł

Nintendo DS

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Need for Speed ProStreet	Wyścigowa	EA Polska	79,90 zł
2	Rayman Raving Rabbids TV Party	Familijna	Ubisoft Polska	179,90 zł
3	Boom Blox	Logiczna	EA Polska	79,90 zł
4	Super Mario Galaxy	Wyścigowa	Stadlbauer	189,90 zł
5	FIFA 08	Sportowa	EA Polska	59,90 zł

empik rekomenduje:

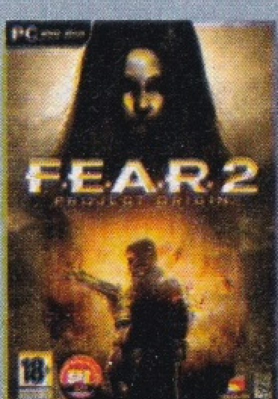


Łukasz Cichy, empik.com: Kampania telewizyjna i atrakcyjna cena przyniosły efekty: najnowsza odsłona Księcia Persji na pierwszym miejscu – i to nie tylko wśród gier PC. To zasłużony sukces, bo nowy Prince daje sporo porządnej rozgrywki i zachwyca grafiką opartą na silniku Anvil.

KONKURS

1 Wybierz!

Kochasz gry? Czytasz Clicka? Wybierz razem z nami grę numeru – najlepszy twoim zdaniem tytuł zrecenzowany w aktualnym wydaniu magazynu. Przy okazji możesz wygrać jedną z cennych nagród!



« **Hitem numeru 3/2009 została gra F.E.A.R. 2: Project Origin.**

2 Wyślij!

Jak głosować? To proste! Zgłoszenie wpisz według schematu **CL.HN4.X**, gdzie X to numer pierwszej strony recenzji wybranej gry (np. 46 to Tom Clancy's HAWX, SMS powinien więc wyglądać następująco: CL.HN4.46). Kod wyślij SMS-em pod numer **7265**. Koszt wysłania SMS-a to 2,44 brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 20 marca 2009 r.

3 Wygraj!



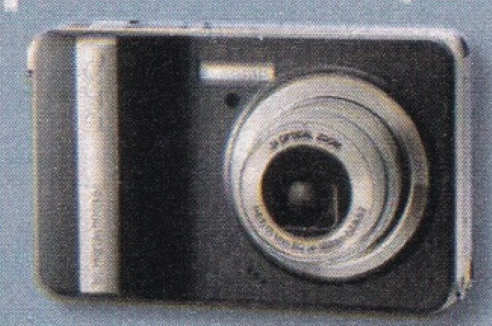
Monitor BenQ G2000WD

Monitory z serii G wyposażono w funkcję dynamicznej zmiany kontrastu (DCR). Mają one także krótki czas reakcji (5 ms) oraz korzystają z technologii Senseye+Photo Human Vision. Model G2000WD posiada wszystkie te cechy i ekran o przekątnej 20 cali!

5 myszek BenQ E200



Aparat BenQ E800



Sektor w sieci



W trybach sieciowych gracze wcielają się w większości w „zwykłych", pozbawionych mocy żołnierzy. Tylko jeden lub dwóch może korzystać z glaive'a.

Multiplayer w Dark Sector nie jest zbyt rozbudowany. Co więcej, posiadacze pecetów zostali pozbawieni możliwości ścierania się za pośrednictwem internetu i mogą grać jedynie w sieci LAN. Do wyboru jest łącznie 5 map i dwa tryby. Pierwszy z nich to Epidemic, w którym dwie drużyny po 16 osób walczą ze sobą (jak w team deathmatch), ale po każdej ze stron jest jeden zawodnik, który posiada umiejętności Haydena Tenno. Drugi rodzaj zabawy to Infection, gdzie tylko jeden gracz „ma moc", a pozostała dziewiątka stara się go zabić.

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Dark Sector

Dobry FPS musi mieć mocarnego bohatera, groźnych przeciwników, ciekawe poziomy i pokaźny arsenał efektownych broni. A fabuła? Eee tam...

Choć gry coraz częściej przypominają interaktywne filmy, historie przez nie opowiadane rzadko kiedy zasługują na uwagę. Produkcje takie, jak Mass Effect, Call of Duty: Modern Warfare czy Grand Theft Auto IV, które rzeczywiście wciągają do swojego świata, zaskakują zwrotami akcji i angażują gracza emocjonalnie, to wciąż rzadkość. W większości przypadków fabuła jest tylko pretekstem do połączenia kilkunastu zwykle bardzo różnych od siebie poziomów, w których ważniejsze od rozterek bohatera są nietypowe zagadki albo wielkie eksplozje. Zwykle jednak, kiedy na ekranie pojawia się napis „The End", każdy jest w stanie opowiedzieć chociaż w kilku słowach, jak i gdzie zaczynała się zakończona właśnie przygoda, jakie były jej punkty zwrotne i kto udawał kompana, a w finale okazał się „tym złym". Z Dark Sector jest jednak inaczej. Mogę się założyć o dowolną stawkę, że nawet jeśli będziesz uważnie oglądał przerywniki filmowe między etapami i dokładnie wsłuchiwał w dialogi, nie odpowiesz na pytanie: o co w tym wszystkim chodzi?

Kto? Gdzie? Kiedy? Jak?

To o tyle dziwne, że Dark Sector ma fabułę i to, jak się zdaje, całkiem złożoną. Bohaterem gry jest Hayden Tenno, agent tajnej organizacji, który trafia do fikcyjnej poradzieckiej republiki Lasria, żeby... po to... no... Tu zaczynają się pierwsze problemy. Jego celem jest chyba zabicie Viktora, człowieka pracującego dla tej samej sekretnej komórki rządowej, który został na wrogim terenie uwięziony. Wykonanie tej misji (w połowie pierwszego etapu!) nie kończy wcale rozgrywki, a dopiero ją zaczyna.

Na miejscu Hayden wchodzi w kontakt z ofiarami pewnego wirusa, który mutuje zakażonych, część z nich zmieniając w przerażające, podobne do zombiaków monstra, a niektórym dając nadludzkie umiejętności. Nietrudno się domyślić, że infekcja dotyka również bohatera, ten jednak należy do szczęśliwców – zamiast potworem staje się prawdziwą maszyną do zabijania. Zaraz po zarażeniu z jego dłoni wyrasta tzw. glaive, bumerang o trzech ostrzach, jedno z najfajniejszych śmiercionośnych narzędzi, jakie miałem okazję zobaczyć ostatnio w grach.

Do tego przesympatycznego gadżetu wrócę jednak za chwilę, na razie uporajmy się z fabułą. Następne poziomy – jest ich łącznie 10, bardzo rozległych – przedstawiają kolejne wydarzenia. Korzystając z mocy, jakie daje mu wirus, Hayden próbuje dotrzeć do jego źródła, naukowca o nazwisku Mezner. Wspiera go w tym agencja, podsuwając nowe tropy i wskazując, gdzie może się kryć biochemik. Okazuje się jednak, że zwierzchnikom bohatera nie zależy wcale na tym, by wszystkie dzieci na kuli ziemskiej codziennie piły mleko. Oni chcą po prostu zdobyć wirusa, by wykorzystać jego potęgę we własnych działaniach. Wątki zaczynają się



W niektórych etapach Hayden siada za sterami maszyny bojowej. Wcześniej trzeba ją jednak pokonać...

plątać, postacie drugoplanowe pojawiają się tylko po to, by po chwili zginąć w męczarniach, a ty już zupełnie tracisz orientację w wydarzeniach.

Twórcy nawet nie udawali, że scenariusz ma jakiekolwiek znaczenie – w instrukcji ani na pudełku nie ma o nim słowa. Najlepszym źródłem informacji o fabule Dark Sector jest angielska Wikipedia, gdzie ktoś zadał sobie trud, by nie tylko całą opowieść złożyć do przysłowiowej kupy, ale i uzupełnić jej luki. Chylę przed nim czoła, bo nie było to łatwe zadanie – pod względem fabularnym gra sprawia wrażenie, jakby ktoś nakręcił film, a potem wyciął z niego losowo 10 scen, z których przypadkiem 7 było kluczowych dla historii.

Bumerangiem w mózg

Na szczęście Dark Sector to gra akcji, która tak naprawdę mogłaby wcale nie opowiadać żadnej historii. Tym bardziej że możliwości jej głównego bohatera czynią z niego kilera, jakich mało. Gdy zaczynasz rozgrywkę (w klimatycznym, czarno-białym prologu), Hayden jest zwykłym, nudnym agentem – ma w uchu słuchaweczkę, w dłoni dzierży pistolet, a u pasa dyndają mu granaty. Na drugim poziomie zabawa zaczyna się rozkręcać, bo wpada mu w łapy – a właściwie wyrasta z ręki – glaive.

Dyskiem tym można rzucać, amputując przeciwnikom kończyny (lub głowy!). To całkiem sympatyczna okoliczność, biorąc pod uwagę fakt, że niezależnie od scenariusza, który gdzieś tam w tle goni własny ogon, Dark Sector to po prostu zestaw liniowych etapów, na których twoje zadanie polega tylko na jednym: eksterminacji wszystkiego, co się rusza. I to dosłownie – gra zaprojektowana jest tak, że nawet nie masz możliwości zostawienia za plecami jakiegokolwiek żywego wroga. Być może po trzech, czterech poziomach byłoby to nudne, ale programiści znaleźli na to sposób – właściwie co etap Hayden otrzymuje jakąś nową umiejętność.

Pod względem rozwoju bohatera ekipa Digital Extremes wykazała się pomysłowością, której zabrakło przy opowiadaniu fabuły. Dość szybko dostajesz możliwość kierowania dyskiem w trakcie lotu. Rzucasz nim przy użyciu klawisza C, a jeśli zaraz po wypuszczeniu bumerangu wciśniesz go jeszcze raz, kamera zaczyna podążać za tym zabójczym frisbee, czas zwalnia, a ty możesz myszką decydować o tym, gdzie trafi twoja zabawka. Wróg schował się za tarczą, ale wystają mu buty? Ciach – i nie ma nóżek. Zaczyna podnosić karabin, by puścić w twoją stronę serię? Fru – i nie ma spluwy. Oraz rączek. Kuca za murkiem, ale wystaje mu czubek głowy? Fuuu – i już stracił kilka szarych komórek. Wszystko zgodnie z prawami fizyki: tzn. z kikuta tryska krew, a odcięta kończyna spada z mlaskiem na ziemię...

Następne moce to rozwinięcie tego pomysłu. Na późniejszych etapach glaive można naładować elektrycznością, ogniem oraz lodem. Nieważne, jak to działa, ważne, że daje Haydenowi nowe sposoby eksterminacji wrogów i kolejne opcje taktyczne. W sposób całkowicie nienaturalny i zgodny wyłącznie z logiką gier również same poziomy zmieniają się wraz z bohaterem. Gdy tylko nauczy się korzystać z elektryczności, pojawią się drzwi, które można otworzyć jedynie pod wysokim napięciem; kiedy „zdobędzie ogień", dostęp do dalszych lokacji blokują grube pajęczyny, które trzeba spalić. To samo tyczy się także przeciwników. Od początku, za sprawą solidnej sztucznej inteligencji, nieźle radzą sobie w walce, potem zaś stają się coraz groźniejsi i bardziej odporni. Po jakimś czasie trafiają się i tacy (np. mocno opancerzony operator ciężkiego karabinu maszynowego z ostatnich etapów), których można załatwić tyl-

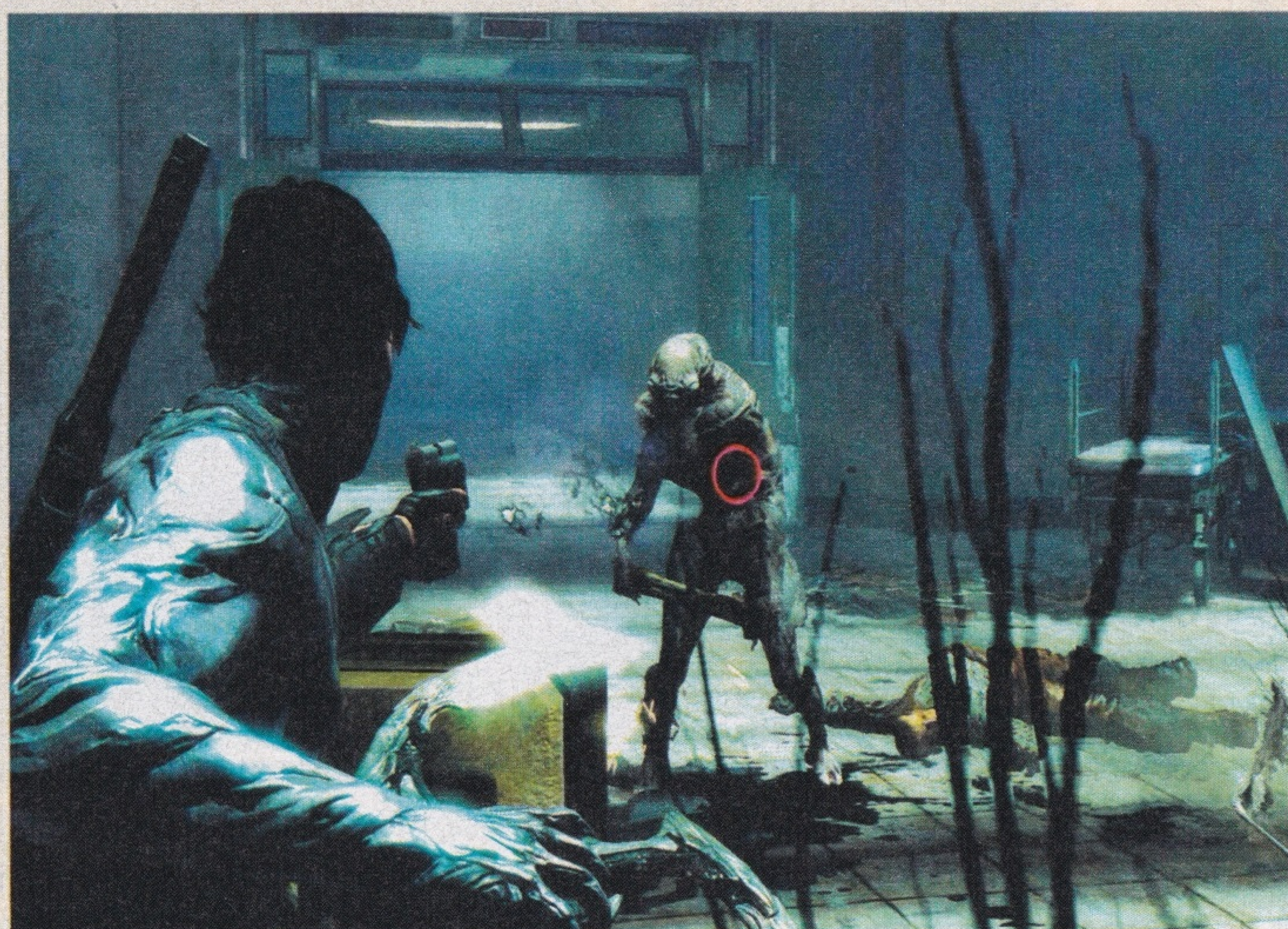
Gramy we frisbee?



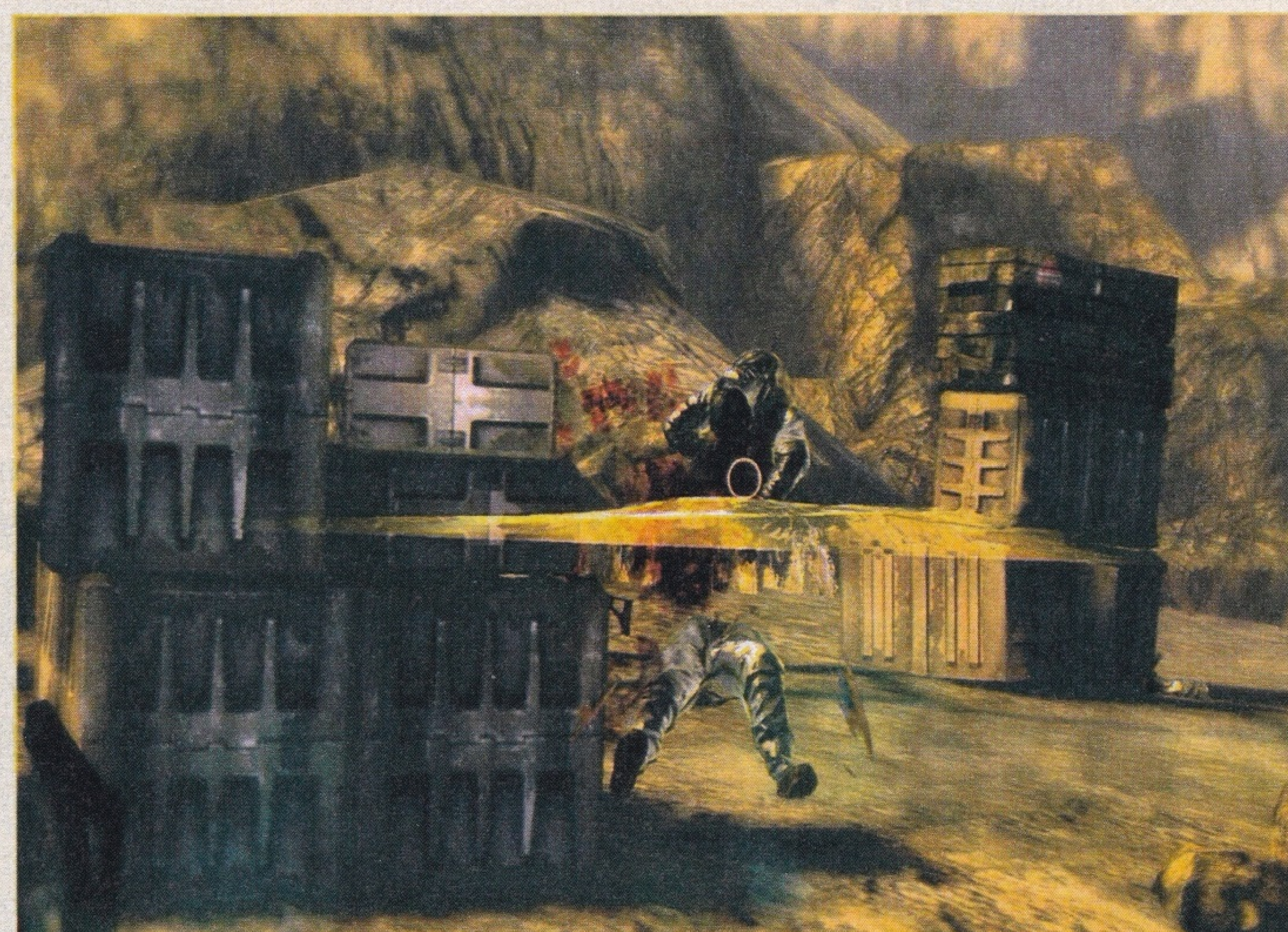
1 Grę rozpoczyna czarno-biały prolog, w którym Hayden jest jeszcze „zwykłym" agentem.



2 Już w drugim etapie świat nabiera kolorów (krwawych), a zabawa zaczyna się na dobre.



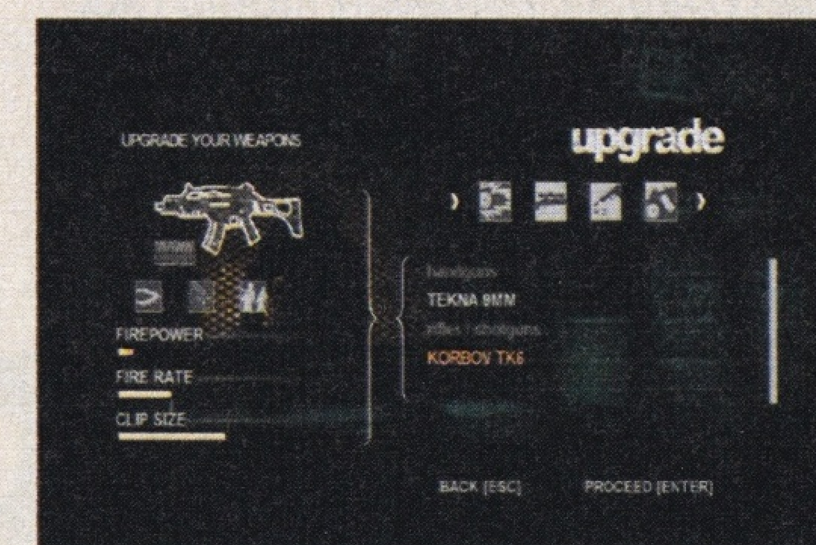
3 Kamera pokazuje akcję tak jak w Gears of War. Dark Sector jest zresztą w całości wzorowany na tej produkcji. Można tu przyklejać się do murków, sprintem dobiegać do osłon czy z bliska wykańczać przeciwników.



4 Glaive to jedna z najlepszych broni, jakie pojawiły się w grach w ostatnim czasie. Widok z kamery zawieszonej za bumerangiem, gdy przecina on w pół przeciwnika, daje dużo satysfakcji. Ale nie opowiadaj o tym każdemu...



5 Inne ciekawe dodatki do arsenału to m.in. pole energetyczne, które blokuje wrogi ostrzał.



6 Bronie można rozbudowywać na tzw. czarnym rynku. I śmierdzącym – mieści się on w ściekach...

Główny zły to w Dark Sector facet o nazwisku Mezner. Jest bardziej surowy niż nauczyciel rosyjskiego...



» Glaive to nie tylko latająca maszynka do amputacji kończyn, ale także pomocne narzędzie w eksploracji poziomów. Naładowane i rzucone w stronę niektórych mechanizmów (np. zamkniętych drzwi), przekazuje im energię i pozwala nimi operować.

ko sposobem. Patent trzeba też znaleźć na bossów – ciekawie wymyślonych i trudnych do pokonania, przez co będących bardzo satysfakcjonującym wyzwaniem.

Bimber z syropu klonowego

Satysfakcji, frajdy i radochy Dark Sector daje zresztą od początku do końca całkiem sporo. Także dzięki bardzo dobrej oprawie – zarówno tej dźwiękowej, w subtelny sposób mrocznej i tajemniczej, jak i graficznej. Produkcja działa na silniku Evolution, samodzielnie opracowanym przez ekipę Digital Extremes. Widać w nim jednak duże podobieństwa do Unreal Engine 3 (napędzającego Gears of War czy Unreal Tournament 3), bowiem spora część kanadyjskich programistów uczestniczyła w jego tworzeniu. Gra świateł, szczegółowość postaci i ich animacje stoją na wysokim poziomie – choć trzeba niestety przyznać, że wersja PC ustępuje nieco konsolowym odpowiednikom.

To, w jaki sposób Dark Sector trafił na blaszaki, to zresztą w ogóle ciekawa historia, która pozostawia równie wiele pytań co fabuła. Ponieważ studio Digital Extremes dawno temu ogłosiło zawieszenie prac nad komputerową edycją swojego FPS-a, a po raz pierwszy tytuł na tej platformie ukazał się w Rosji, podejrzewam – choć nie mogę tego potwierdzić – że nasi wschodni sąsiedzi po prostu wykupili licencję i kod gry, a następnie sami go przenieśli. To tłumaczy, na szczęście nieznaczny, brak szlifu – np. niektóre tekstury są w niższej rozdzielczości niż wszystko dookoła, a pojawiające się na ekranie komunikaty podpowiadające klawisz, który należy wcisnąć, są zbyt duże i nie całkiem pasują do całości. Nie są to jednak znaczące problemy, a najważniejsze jest to, że Dark Sector całkiem sprawnie chodzi na PC i bez problemów daje się „okiełznać" za pomocą klawiatury i myszki – a wcale nie było oczywiste, że glaive kierowany gryzoniem będzie równie przyjemny w użyciu jak sterowany analogowymi gałkami pada.

Podsumowanie: Grze zarzucić można kiepską, w fatalny sposób opowiadaną historię oraz brak oryginalności: korzystanie z osłon i praca kamery są z Gears of War, system zdrowia – z Call of Duty, a pomysł na glaive'a wziął się z serii Zelda. To wszystko nie zmienia jednak faktu, że mało jest FPS-ów, które dawałyby tak dużą moc, a co za tym idzie – równie wielką satysfakcję. Co prawda po ukończeniu trybu dla jednego gracza, szczególnie biorąc pod uwagę niezbyt bogaty multiplayer, nie wrócisz już do tego tytułu, ale przecież żyje się tylko raz, prawda?

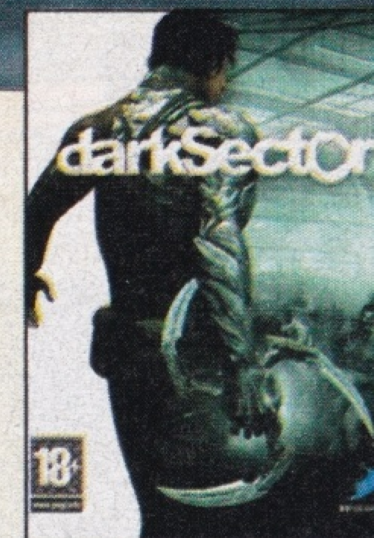
Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- glaive – broń, jakiej nie było
- oprawa audiowizualna
- satysfakcjonujące walki

MINUSY
- źle opowiedziana fabuła
- niezbyt bogaty multiplayer

Metryczka gry PC

Dark Sector



Wydawca: City Interactive (0 22 619 85 90, www.city-interactive.com)
Cena wydawcy: 49,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: 27 marca 2009
Producent: Digital Extremes
Podobne do: Gears of War
Internet: www.darksector.com
Maksymalna liczba graczy: 1/32 (komputer/LAN)

Inne platformy: PS3 X360
PEGI: 18+ PEGI ONLINE

Obsługiwane rozdzielczości: 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050, 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,4 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 6,5 GB miejsca na HDD	procesor 2,4 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 6,5 GB miejsca na HDD	procesor 2,4 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 6,5 GB miejsca na HDD

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Choć fabuła jest fatalna, a wiele pomysłów na rozgrywkę podpatrzono gdzie indziej, glaive i stanowiący wyzwanie przeciwnicy sprawiają, że chce się grać.	8,0
Żywotność	Przejście trybu dla jednego gracza to zajęcie na standardowe 10 godzin i... to tyle. Gra jest tak liniowa, że nie ma sensu do niej później wracać.	7,0
Różnorodność	Co etap dostajesz nowe możliwości lub w grze pojawia się dodatkowa opcja. Jak na swój gatunek, Dark Sector jest bardzo zróżnicowany.	8,5
Sztuczna inteligencja	Bardzo dobra, rzadko popełnia błędy. Życzyłbym sobie takiej sztucznej inteligencji w każdej grze.	8,5
Suma		8,0
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Można pograć, ale mapy nie są zbyt fascynujące, a to, że nie wszyscy gracze mają komplet umiejętności, raczej zmniejsza emocje.	6,0
Żywotność	Dwa tryby i 5 map to niewiele. Żywotność skracana jest przez ograniczenie zabawy do LAN-u – w sieci grać w nią będą chyba tylko studenci w akademikach.	3,0
Różnorodność	Ani mapy, ani tryby nie są odpowiednio zróżnicowane, by podtrzymać zainteresowanie gracza. Multi to pięta achillesowa gry.	3,0
Obsługa rozgrywki	Tryby dla wielu graczy tylko w sieci lokalnej? W dzisiejszych czasach woła to o pomstę do nieba. I niską ocenę.	4,0
Suma		4,0
Grafika		
Wygląd	Świetny silnik zapewnia grafikę nie gorszą niż w najnowszych hitach.	8,5
Animacje	Płynne i naturalne – szczególnie wszystkie efekty amputacji.	9,0
Suma		8,5
Dźwięk		
Muzyka	Unikatowa, klimatyczna – świetnie pasuje do całej atmosfery gry.	9,0
Efekty	Dialogi nagrano profesjonalnie. W jednej z ról Jürgen Prochnow!	8,5
Suma		8,5
Przystępność		
Sterowanie	Wygodne, także z myszą i klawiaturą. Ciut za duża bezwładność w sprincie.	8,0
Interfejs	Pokazuje wszystko to, co powinien. Dobrze informuje o zagrożeniach.	8,5
Poziom trudności	Domyślne ustawienia to poziom „wyższy średni". Inne też wyważone.	8,0
System pomocy	Instrukcja jest skromna, ale gra umiejętnie wprowadza nowe elementy.	7,0
Suma		8,0
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Na konfiguracji wskazanej – bez zarzutu.	8,5
Czasy ładowania	Zauważalne, ale w normie. Nikt nie będzie narzekał.	8,5
Suma		8,5

Wynik testu

F77@click.pl



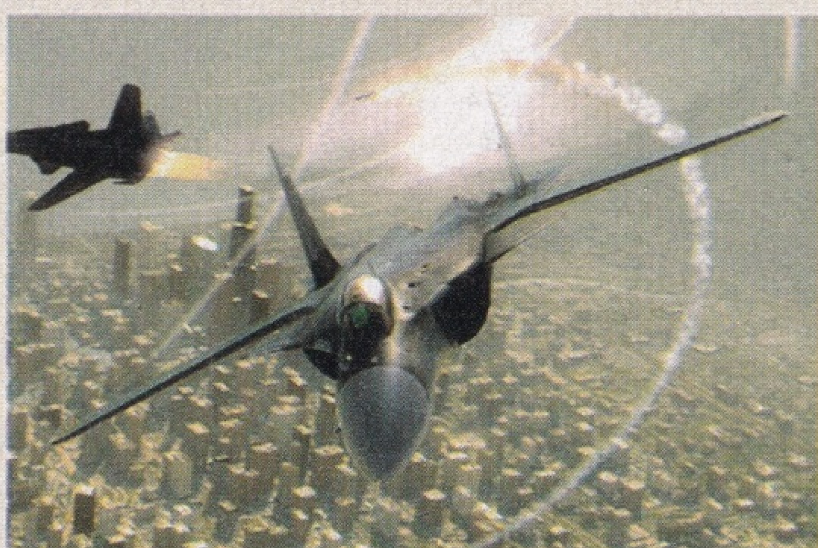
Dark Sector to jedna z bardziej niedocenionych gier konsolowych minionego roku i dobrze, że teraz mają okazję odkryć ją pecetowcy – i to w tak atrakcyjnej cenie. Choć w żaden sposób nie rewolucjonizuje gatunku FPS-ów, jego konwencję wykorzystuje we właściwy sposób. Trudno nie bawić się świetnie z takim narzędziem do amputacji, jak glaive...

Tryb dla jednego gracza	8,0
Tryb dla wielu graczy	4,0
Grafika	8,5
Dźwięk	8,5
Przystępność	8,0
Wykonanie techniczne	8,5
Ocena końcowa	**7,5**

Podniebne wojny



1 Lecąc w szyku, można nie tylko skuteczniej atakować, ale i bronić. Jedna flara ochroni wszystkich.



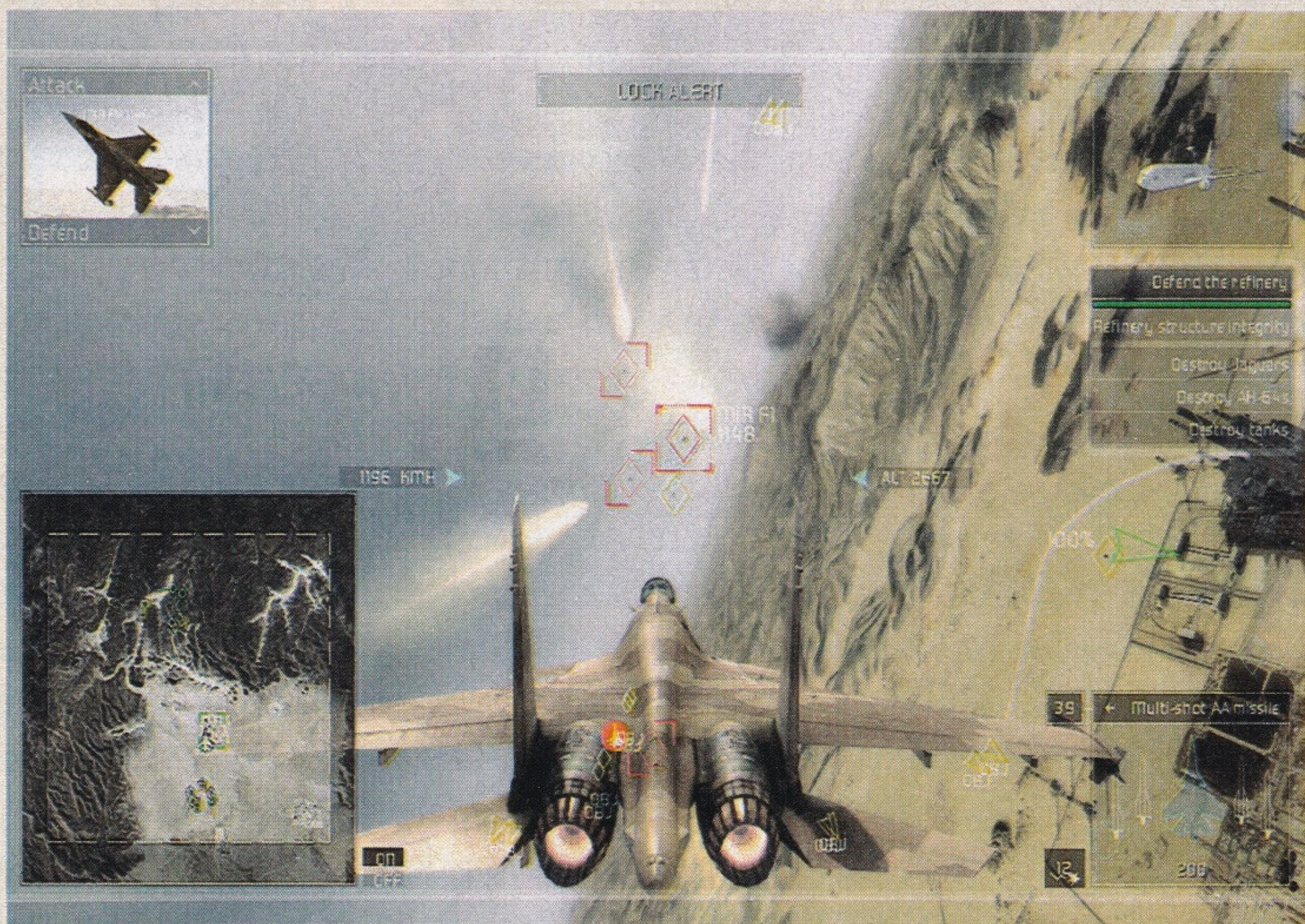
2 Nad miastem lepiej latać wysoko. Trudno zrobić „zatoczkę", gdy masz dwa machy na liczniku.



3 Inni gracze mogą w dowolnej chwili dołączyć się i pomóc ci przejść misję. Zanim będzie za późno.



4 Samoloty po trafieniu rozbłyskują na ułamek sekundy i znikają. Nie ma wraku ani pilota ze spadochronem.



5 System E.R.S. potrafi jednocześnie wziąć na cel cztery samoloty wroga – pod warunkiem, że lecą blisko siebie. W przeciwnym wypadku zamiast czterech fragów będzie jeden i trzy myśliwce na ogonie.



6 Aby pozbyć się rozstawionych między budynkami czołgów, potrzeba odpowiedniego podejścia. Wyznaczenie trajektorii lotu i bezpośredni atak na cel wymaga od gracza przelatywania przez kolejne „trójkąty".

Akcja X360
Inne platformy PC PS3

Tom Clancy's HAWX

Zgodnie z obietnicami powracamy do podniebnego hitu Ubisoftu. Sprawdziliśmy jego pełną wersję i śmiało możemy powiedzieć: człowiek musi sobie czasem polatać!

Dla wszystkich, którzy przeoczyli zapowiedź i test wersji beta z poprzednich numerów, przypomnienie w telegraficznym skrócie: HAWX to gra zręcznościowa pozwalająca na pilotowanie najnowocześniejszych samolotów bojowych. Do dyspozycji gracza oddano ponad 50 maszyn latających (wśród nich Mirage 5, F-22 Raptor, AV-8B Harrier II) i kilkanaście zestawów uzbrojenia do każdej z nich. Fabułę stworzył Tom Clancy, znany pisarz lubujący się w tematyce wojennej. Tym razem nakreślił ponurą wizję świata, w którym prywatne korporacje militarne, wcześniej strzegące porządku, zaczynają mu zagrażać. Przygodę rozpoczynasz w 2012 roku jako pilot latający w jednostce High Altitude Warfare Experimental Squadron. W pierwszych godzinach gry wesprzesz swoimi działaniami znanego z GRAW 2 Scotta Mitchella, który walczy w Meksyku. Później odwiedzisz także Afganistan, Bliski Wschód, Rio de Janeiro, a nawet Chicago. Mówiąc krótko: w HAWX jest co robić i co oglądać.

Tak naprawdę nie będziesz miał jednak wiele czasu na zwiedzanie. Akcja gry pędzi z prędkością dźwięku, rakiety przecinają powietrze, a eksplozje rozświetlają niebo. Bardzo pomocny w walce jest system E.R.S. (Enhanced Reality System), odpowiedzialny za wspomaganie wszystkich czynności pilota. Jednym przyciskiem możesz aktywować namierzanie celu – wówczas zostanie wyznaczona trasa przelotu naprowadzająca bezpośrednio na np. ukryty między budynkami czołg. Ten sam przycisk odpowiada także za wykreślenie toru lotu pozwalającego uniknąć spotkania z wrogą rakietą. System zabezpiecza również przed niekontrolowanymi turbulencjami i nagłą utratą wysokości. Latając na tym elektronicznym wspomagaczu, widzisz też dokładne położenie celów i pozycje przeciwników. Kiedy jednak wyłączysz E.R.S., zamykasz radarowe oczy, kamera przechodzi w tryb trójwymiaru, oddalając się od samolotu, zmienia się nieco system sterowania i odbiór całej gry. Trudno powiedzieć, dlaczego dodano tę opcję, skoro jest nieintuicyjna i nie zwiększa radochy płynącej z rozgrywki – na szczęście nie musisz z niej korzystać.

Świat w ogniu

W trakcie ponaddźwiękowej wojny – niezależnie od tego, czy latasz z E.R.S., czy nie – zmierzysz się z samolotami, śmigłowcami, czołgami, statkami i mobilną artylerią. Każda misja jest kilkuetapowa i prowadzi przez szereg zróżnicowanych zadań. Wiele jest tu momentów, które pozostają w pamięci, a ogromna operacja w przestrzeni powietrznej Rio de Janeiro śniła mi się nawet po nocach. W jednym czasie z portu pruły do mnie statki, na ogonie siedziały trzy myśliwce, a spomiędzy budynków strzelały pochowane czołgi. Niebo rozrywały błyskawice pocisków, a ja nie dość, że musiałem lawirować pomiędzy nimi, to jeszcze strzelać do wszystkich wrogów naraz. Piekło! I to na niebie.

Walki z tak dużą liczbą przeciwników nie należą tu do rzadkości. Ledwo kończysz likwidować pierwsze cele, momentalnie pojawiają się następne. Samo strzelanie w HAWX jest też bardzo zróżnico-

wane. Zupełnie inaczej atakuje się cele naziemne, a inaczej powolne śmigłowce czy potężne fregaty pływające w wąskim przesmyku pomiędzy górami. Zmienia się taktyka nalotu i potrzebne uzbrojenie. W misjach będziesz też odbijał eskortowane samoloty i niszczył obiekty w określonym limicie czasowym. Niekiedy pod twoim dowództwem będą również inne samoloty z oddziału HAWX. Prosty system wydawania komend pozwala wysłać je do ataku na konkretny cel (najpierw musisz go namierzyć) lub rozkazać ochronę obiektu albo dowódcy. W najgorętszych chwilach będziesz dziękował Bogu, że chłopaki latają w okolicy – nie da się wygrać wojny w pojedynkę.

Z przyjaciółmi w powietrzu

Na nudę nie można narzekać na żadnym etapie kampanii, a da się ją też przechodzić razem z kumplami – co jeszcze bardziej zwiększa grywalność. Do zabawy da się zaprosić trójkę znajomych. Za pośrednictwem sieci możecie rozegrać każdą z 18 misji, a także dołączyć do regularnej wojny, np. w drużynowym deathmatchu. W meczach może wziąć udział jednocześnie ośmiu graczy podzielonych na dwie drużyny. Walcząc, będą zdobywać doświadczenie (również podczas kampanii), co pozwoli im odblokować nowe, lepsze samoloty i uzbrojenie. System nagród działa na bardzo podobnej zasadzie jak w Rainbow Six Vegas 2 i świetnie się sprawdza. Dodatkowo możesz też porozumiewać się ze swoją drużyną. Kontakt w czasie gry opiera się na wydawaniu krótkich poleceń ataku czy obrony. Wówczas na ekranie innych pilotów pojawia się informacja, że potrzebujesz wsparcia. Akceptując twoją prośbę, drugi gracz zostaje automatycznie przekierowany na nowy cel.

Walki w singlu i multi są tak samo widowiskowe – ale zdarzają się problemy z wyglądem gry. Przy wielu samolotach na ekranie spada liczba klatek na sekundę obrazu. Problemy z płynnością pojawiają się też podczas eksplozji, które – prawdę powiedziawszy – nie są zbyt imponujące. Trafiony samolot po prostu znika w kłębach czarnego dymu.

Na szczęście jest na co popatrzeć w dole. Wszystkie misje rozgrywające się nad metropoliami budzą zachwyt. Dbałość o szczegóły w przenoszeniu miast do świata HAWX zasługuje na najwyższe uznanie. W tym celu twórcy wykorzystali zdjęcia z satelity GeoEye, dzięki czemu w grze nie zabrakło takich charakterystycznych elementów, jak pomnik Chrystusa Zbawiciela w Rio. Natomiast dźwięki w HAWX ograniczają się do licznych komunikatów dowództwa i setek odgłosów wybuchających maszyn i pocisków. Kto ma w domu zestaw surround, z pewnością będzie zadowolony.

Podsumowanie: W HAWX może grać każdy. Nie musisz być fanem symulatorów lotniczych ani wiedzieć, co to ablacja, wiropłat czy kapotaż. Wystarczy, że lubisz intensywną akcję i nie jesteś śpiący po aviomarinie. Poza tym gra pozwala spojrzeć na wojnę z innej perspektywy, co stanowi dobrą alternatywę dla coraz popularniejszych, także na konsolach, FPS-ów. Leć do sklepu!

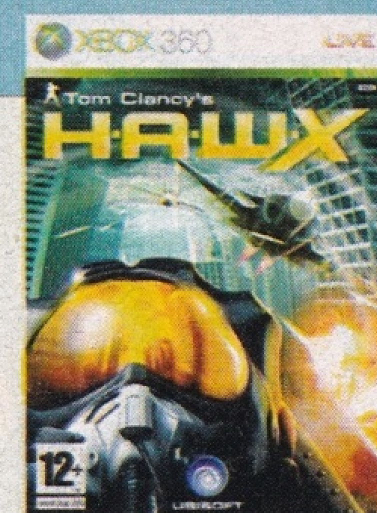
Krzysztof Grudzień | dc@click.pl

PLUSY
- intensywna akcja
- wygląd miast
- kooperacja i multiplayer

MINUSY
- słabe eksplozje samolotów

Metryczka gry X360

Tom Clancy's HAWX



Wydawca: Ubisoft Polska
Cena wydawcy: 199,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: 19 marca 2009
Producent: Ubisoft Romania
Podobne do: serii Ace Combat
Internet: hawxgame.uk.ubi.com
Maksymalna liczba graczy: 1/8 (konsola/internet)

Inne platformy: PC, PS3
PEGI: 12+, PEGI ONLINE

Obsługiwane rozdzielczości: 480i (SD), 480p, 720p, 1080i, 1080p
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Zręcznościówka z nowoczesnymi myśliwcami w roli głównej znakomicie sprawdza się w akcji. Zagrać w to może każdy, komu celowanie nie sprawia kłopotów.	8,5
Żywotność	Aż 18 misji wystarczy na kilkanaście godzin grania. Do tego można doliczyć czas potrzebny na zbieranie punktów doświadczenia. Jest co robić.	9,0
Różnorodność	Zróżnicowane misje (eskorta, czasówki, niszczenie obiektów naziemnych, obrona punktów strategicznych) nie nudzą, choć w większej dawce bywają męczące.	8,5
Sztuczna inteligencja	Siedzące na ogonie myśliwce nie odpuszczają łatwo, natomiast reszta przeciwników (na ziemi) to zbyt łatwe cele, by stanowiły jakiekolwiek wyzwanie.	8,0
Suma		8,5
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Współpraca z innymi poprzez system komend znakomicie sprawdza się w drużynowych potyczkach. Przez to gra zyskuje bardziej taktyczny wymiar.	8,5
Żywotność	Rozbudowany system rankingowy, zbieranie doświadczenia oraz odblokowywanie wyposażenia i samolotów zapewniają wiele godzin sieciowej gry.	8,5
Różnorodność	Kooperacja z trójką przyjaciół plus tryby team deathmatch i player vs. player w zupełności wystarczą. Do gry można zalogować się w każdym momencie.	8,0
Obsługa rozgrywki	Gra bez problemu logowała mnie na serwerach. Nie zdarzały się też lagi, choć parę razy zerwało się połączenie.	8,0
Suma		8,5
Grafika		
Wygląd	Wrażenie robią duże miasta i wojny nad nimi. Reszta również wygląda przyzwoicie.	8,5
Animacje	Bardzo dobre, choć brakuje animacji wybuchających samolotów.	7,0
Suma		8,0
Dźwięk		
Muzyka	Muzyki jest niewiele, co przy długich loadingach bywa męczące.	6,0
Efekty	Wyraźnie słychać prędkość i roztrzaskiwane rakietami kokpity.	9,5
Suma		7,0
Przystępność		
Sterowanie	Prawie jak w samochodzie. Gaz, hamulec, tylko zamiast sprzęgła – rakieta. Super.	9,0
Interfejs	Przejrzysty i nieskomplikowany. Każdą opcję odnajdziesz bez problemu.	9,0
Poziom trudności	Odpowiednio wyważony. Wspomagacze można w dowolnej chwili wyłączyć.	9,0
System pomocy	Liczne komunikaty i plansze z grafikami pojawiają się często i są przejrzyste.	9,5
Suma		9,0
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Zdarzają się problemy z płynnością, szczególnie w trakcie dużych bitew.	6,0
Czasy ładowania	Zdecydowanie zbyt długie. Choć plansze są rozległe, a przeciwników jest dużo.	6,0
Suma		6,0

Wynik testu

dc@click.pl

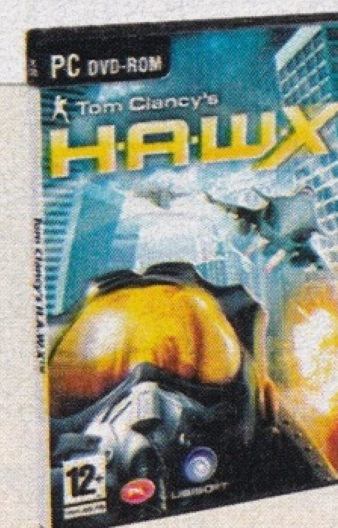


Tom Clancy's HAWX podsuwa graczowi pod nos płonący świat, który trzeba uratować. Nie jednym karabinkiem i granatem, ale najbardziej zaawansowaną technologicznie i najpotężniejszą bronią, jaką posiada armia – supernowoczesnym myśliwcem. A to oznacza, że za sterami takiego potwora możesz poczuć się jak wybraniec samego Boga.

Tryb dla jednego gracza	8,5
Tryb dla wielu graczy	8,5
Grafika	8,0
Dźwięk	7,0
Przystępność	9,0
Wykonanie techniczne	6,0
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6 7 8)	**8,0**

HAWX na PC

Pecetowa wersja Tom Clancy's HAWX jest niemal identyczna jak jej konsolowe odpowiedniki. Gra obsługuje technologię Matrox TripleHead 2 Go (rozdziela obraz na trzy monitory) i wspiera dżojstiki, m.in. Saitek X52, Thrustmaster Afterburner II i Logitech Extreme 3D PRO. Minimalne wymagania sprzętowe to procesor 2 GHz, 1 GB RAM i karta graficzna ze 128 MB pamięci; wskazane są 2 GB RAM i karta zgodna z DX 10.

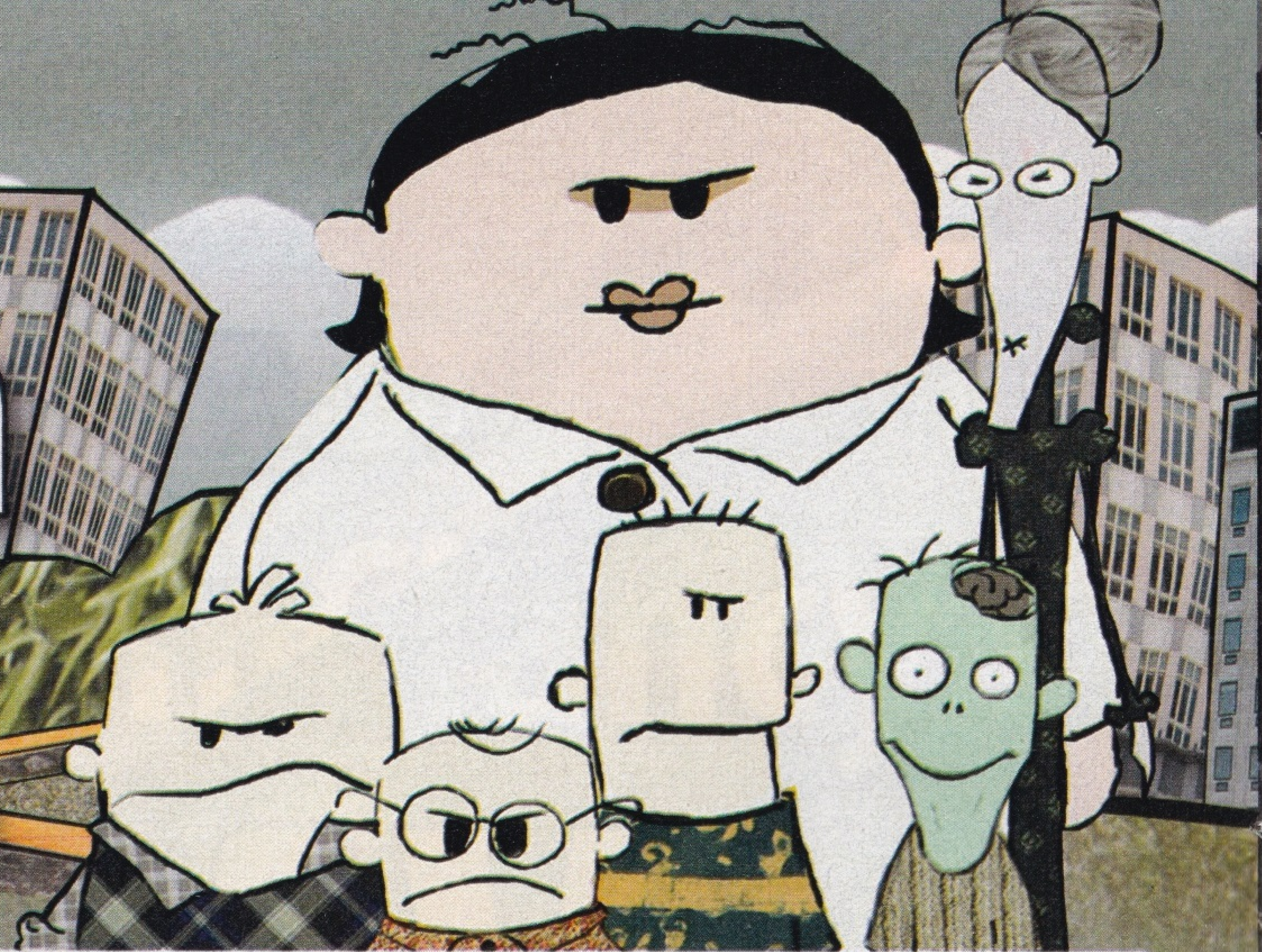


Tom Clancy's HAWX na PC kosztuje 99,90 zł.

Przygodowa PC

Włatcy móch Wrzód na d...

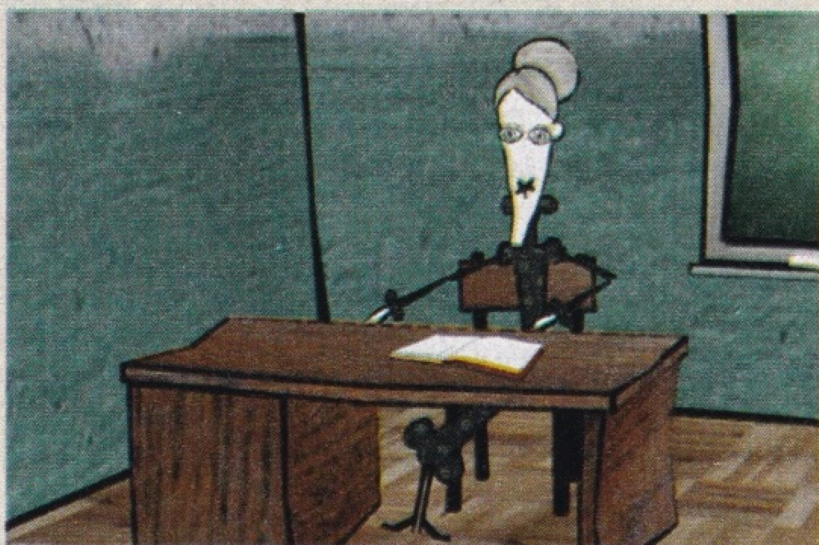
Polski „South Park" o przygodach Czesia i jego ośmioletnich kumpli z klasy II B w końcu doczekał się własnej gry. Takiej pyćku, pyćku.



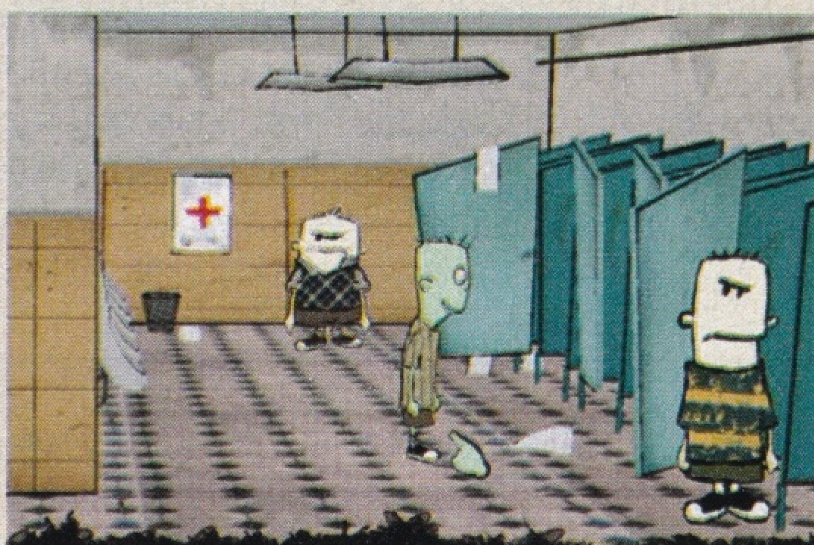
Kreskówka stworzona przez Bartka Kędzierskiego zyskała spore grono zagorzałych fanów, którzy śledzą kolejne przygody ośmiolatków ze szkoły podstawowej: Konieczki, Anusiaka, Maślany i oczywiście Czesia. Serial „Włatcy móch" przynosi spore zyski, nic więc dziwnego, że wreszcie powstała również gra.

Włatcy móch: Wrzód na d... to przygodówka point'n'click, w której sterujesz członkami włatczej paczki – najczęściej jednak Czesiem. Swoim klimatem i humorem kontynuuje ona tradycję takich klasycznych polskich gier adventure, jak Skaut Kwatermaster czy Wacki. Niestety, jest też druga strona medalu – niskobudżetowość. Włatcy móch nie zachwycają piękną grafiką czy skomplikowanymi animacjami. Paradoksalnie to dzięki temu tak bardzo przypominają serial.

Błogosławieni ci lubiący móchy!



1 W przeddzień nowego roku szkolnego panią Frał zawładnęli kosmici! Kyrie eleison!



2 Chłopaki, osłaniajcie Czesia, jak Czesio pójdzie do kabiny napić się wody ze źródełka.



3 Wcielając się w Półkownika, nieżywego krewnego Czesia, zakradasz się do kacapskiej bazy, by wysadzić w powietrze skład mundurów. Wspomnienia partyzanta to jeden z zabawniejszych etapów Wrzodu na d...



4 Wujek skłania Czesia do stworzenia zakamuflowanego ruchu oporu przeciw kosmitom.



5 Klasówka to jeden z ciekawszych momentów. Nie jest to jednak trudne wyzwanie – podobnie jak cała gra.

Dzieeeń dobry!

Akcja rozpoczyna się w przeddzień nowego roku szkolnego. Kosmiczny pająk przejmuje kontrolę nad nauczycielką chłopaków, mówiącą z kresowym akcentem panią Frał, i przygotowuje się do przejęcia władzy nad światem. 1 września na dzieciaki w szkole czekają poważne zmiany – facetka zarządza obowiązkowe mundurki, zaś Higienistkę zastępuje cyborg!

Gra przypomina interaktywny odcinek serialu. Podczas zabawy oglądasz całą masę cut-scenek – choć tak naprawdę to momenty, kiedy sterujesz postaciami, są tu przerywnikiem dla filmów. I może nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie to, że rozgrywka jest liniowa i stoi na bardzo niskim poziomie trudności. Ucieczka ze szkoły, wysadzenie w powietrze cyborga, znalezienie napitku dla czczącego szatana kierowcy autobusu czy konstrukcja wunderwaffe przeciwko kosmitom to proste wyzwania polegające na kombinacjach przedmiotów. Zdarza się kilka ciekawszych momentów, jak pisanie (a raczej spisywanie) sprawdzianu, ale nawet je przejść można bez trudu.

Na dodatek kolejne etapy są strasznie krótkie – podobnie zresztą jak sama gra, której ukończenie zajmuje niespełna 2 godziny. W tym czasie chyba najbardziej spodobał mi się fragment, gdy wcieliłem się w wujka Czesia, Półkownika. Nieżywy partyzant wspomina czasy, gdy wysadzał studziénkę ściekową pod kacapskim (czyli radzieckim) magazynem. Opowieść krewnego stanowi dla Czesia i chłopaków inspirację do partyzanckiej walki przeciwko mundurkom w szkole, która przejawia się m.in. akcją dywersyjną w pokoju nauczycielskim. Innym fajnym momentem była bluesowa piosenka w wykonaniu Higienistki, gdy za jej plecami skradałem się do szafki z lekami. Takich smaczków jest jednak za mało, zaś zupełnie nie rozwinięto kilku ciekawych wątków (jak np. pochodzenie mięsa w barze i zniknięcia ciał z cmentarza).

Podsumowanie: Wrzód na d... to niskobudżetówka wykorzystująca popularność serialu. Fabuła spodoba się najzagorzalszym fanom oryginału, z drugiej jednak strony gra o Czesiu i spółce powinna być dłuższa. W oczy kłują też liczne niedociągnięcia techniczne, jak powtarzające się komentarze postaci podczas oglądania przedmiotów oraz brak możliwości ich przeklikania.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

PLUSY

- klimat serialu

MINUSY

- za krótka i zbyt prosta
- więcej filmików niż interakcji

Metryczka gry

Włatcy móch: Wrzód na d...



Wydawca: Nicolas Games
Cena wydawcy: 49,90 zł
Najniższa cena: 43,50 zł (Merlin.pl, www.merlin.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Nicolas Games
Podobne do: Skaut Kwatermaster, Wacki, Teenagent
www.nicolasgames.pl

Inne platformy: brak
PEGI: 16+

Wymagania sprzętowe: procesor 1 GHz, pamięć 512 MB RAM, karta graficzna z 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 300 MB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	5,0
Wielu graczy	–
Grafika	4,0
Dźwięk	5,0
Przystępność	6,0
Wykonanie	9,0
Ocena	**5,0**

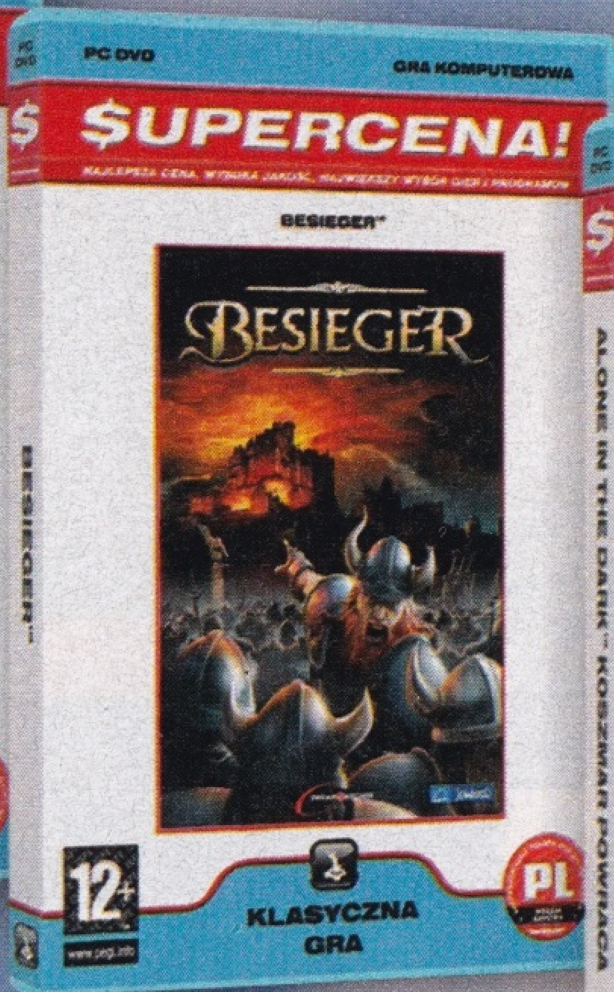
Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

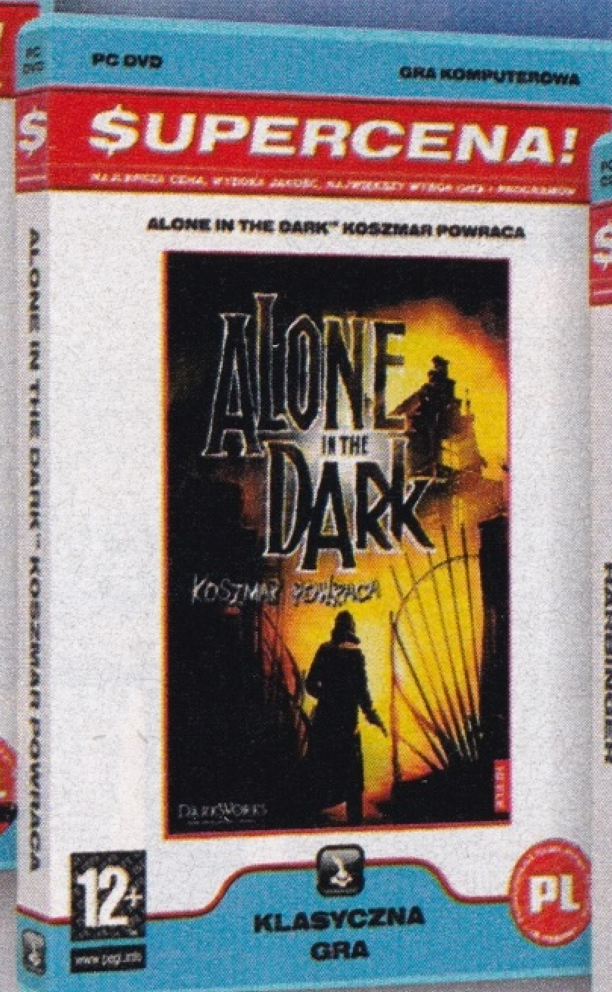
$UPERCENA!

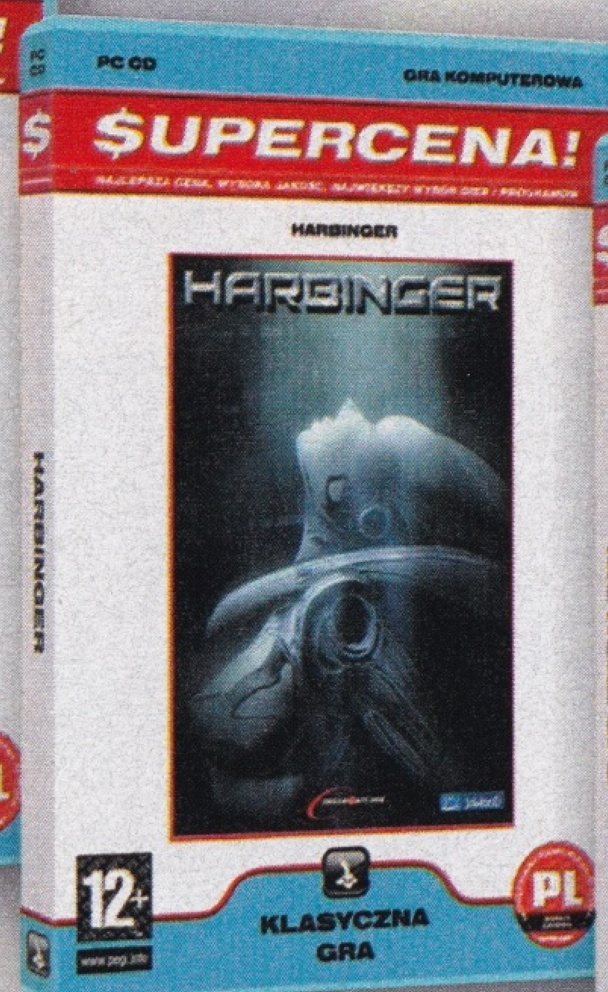
TYLKO SUPER GRY – ZAWSZE W SUPER CENIE!

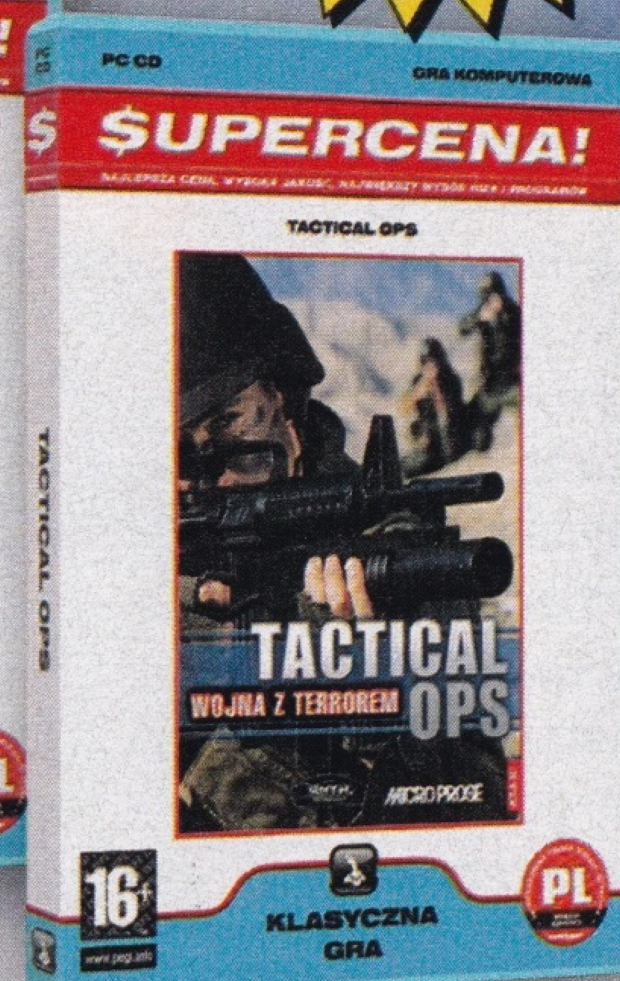
tylko 9,99 zł


GOTHIC II


BESIEGER

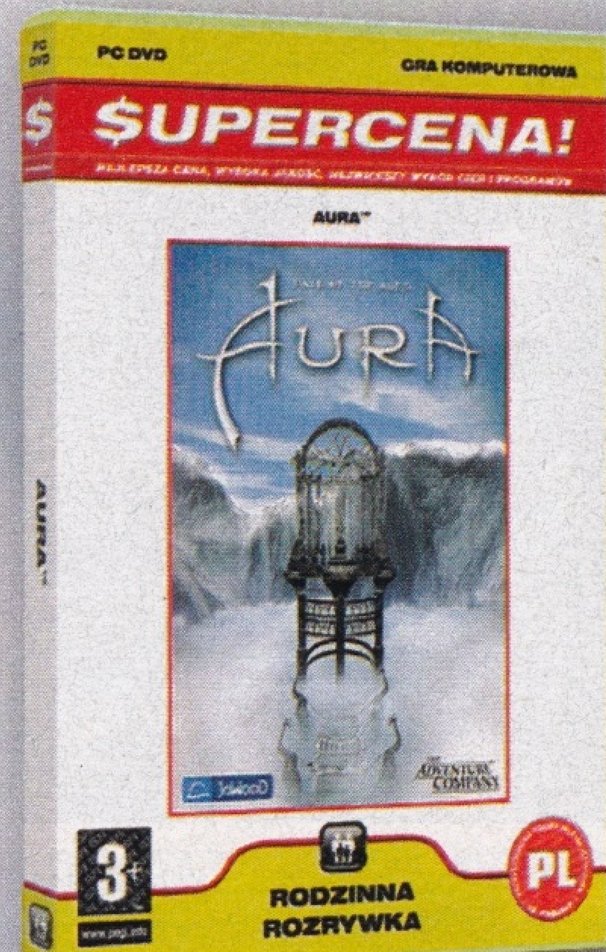

ALONE IN THE DARK 4


HARBINGER


TACTICAL OPS WOJNA Z TERROREM

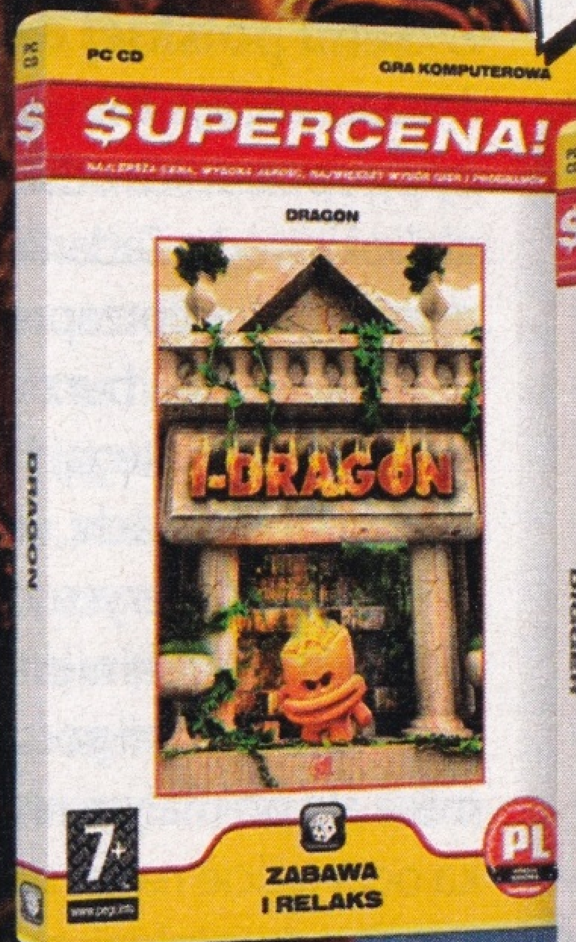

KLASYCZNA GRA

NOWOŚCI JUŻ W SKLEPACH!
szukajcie w dobrych marketach


AURA



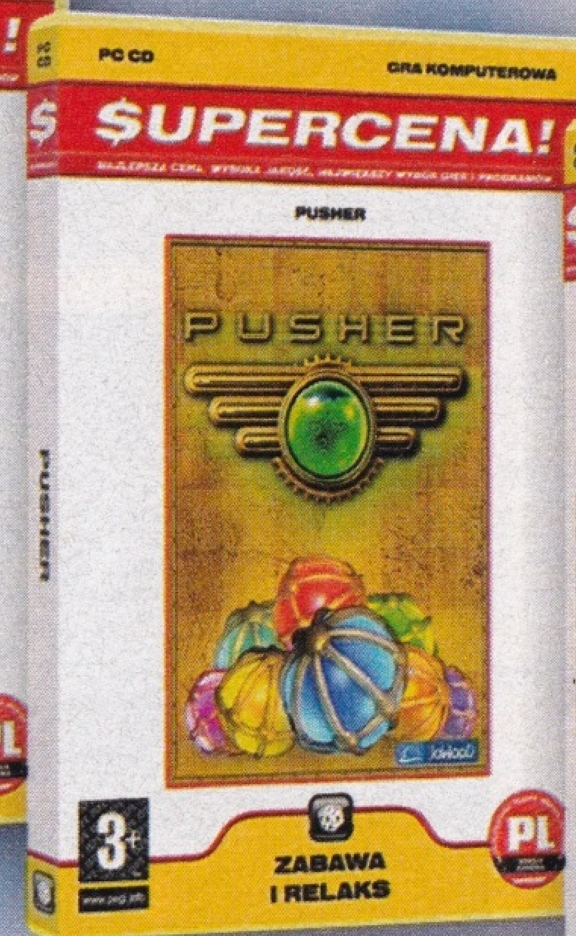

RODZINNA ROZRYWKA

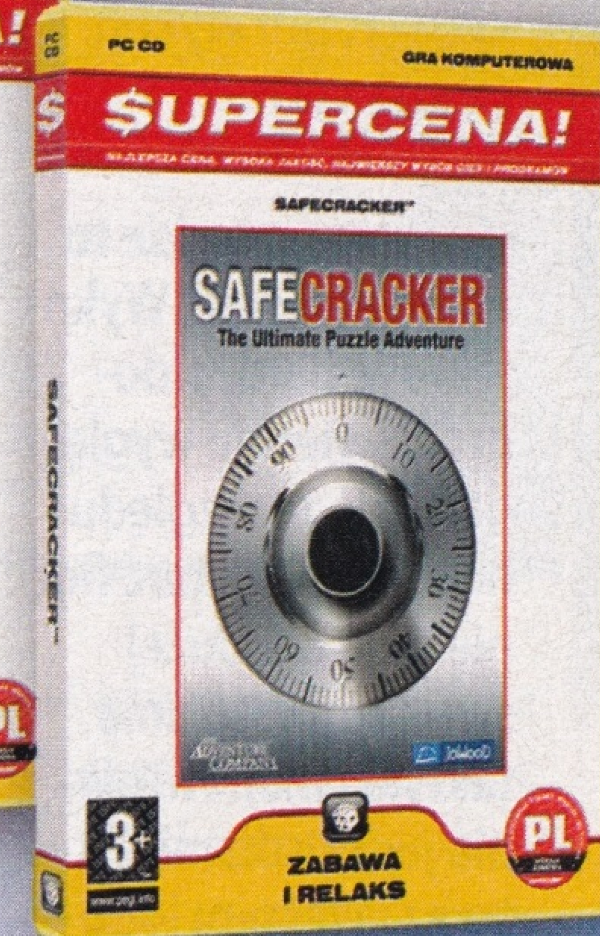

DRAGON


DIGGER


ZGRYWUS WYKOŃCZ SZEFA


ITCH

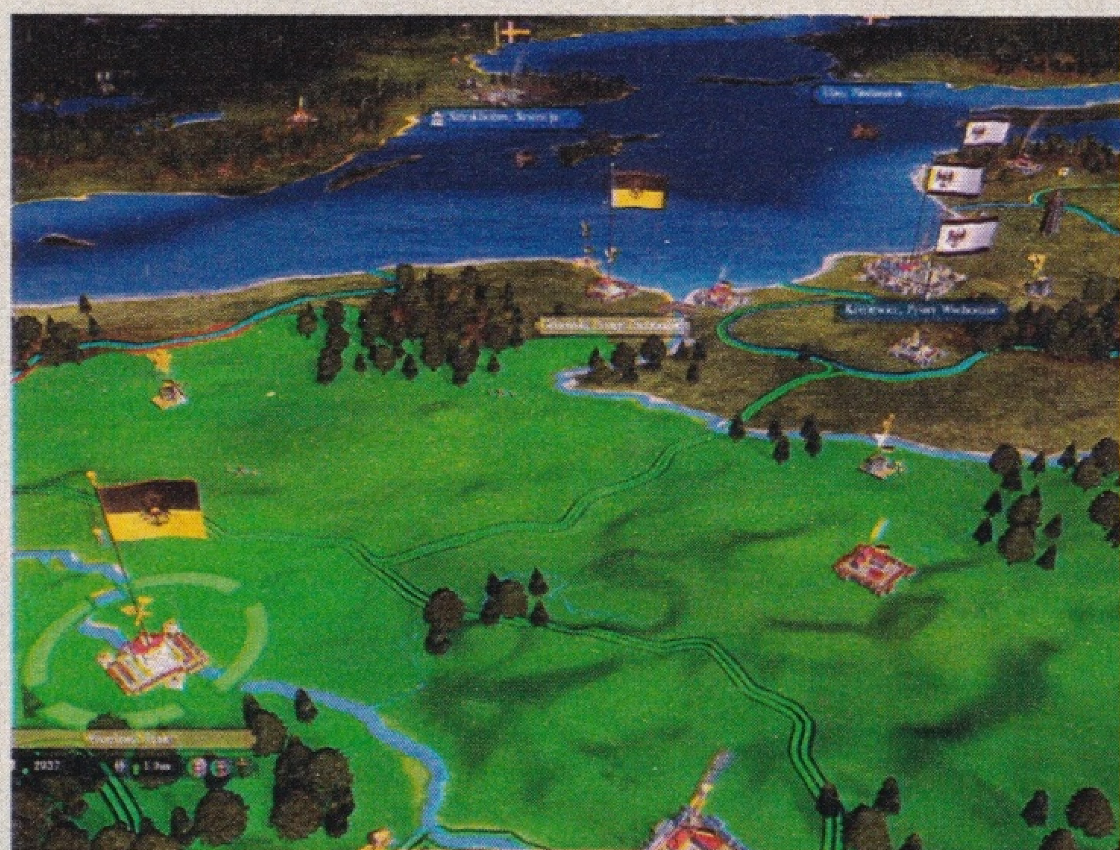

PUSHER


SAFECRACKER

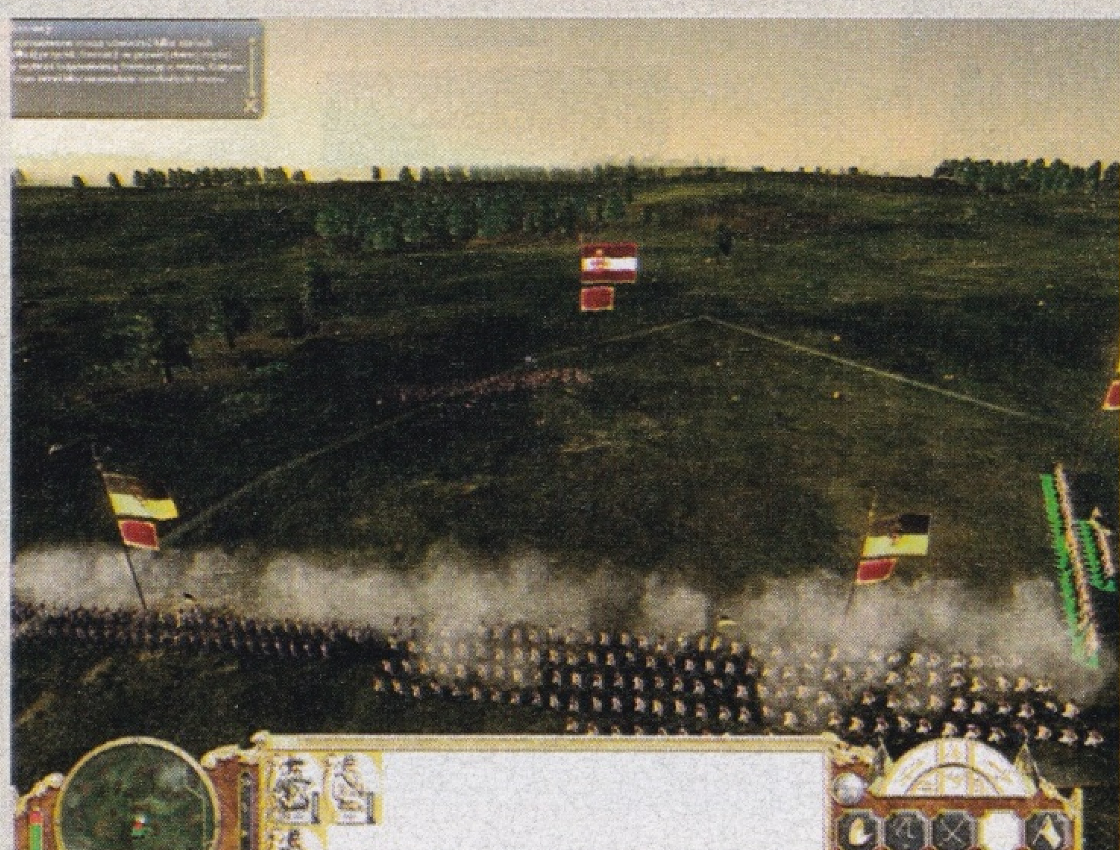

ZABAWA I RELAKS

SERIĘ POLECAJĄ: eska WP.PL SUPER express

Koniem i mieczem



1 W dużych prowincjach oprócz stolic są też mniejsze miasta, kopalnie, porty itp. Zajmując je, odcinasz wroga od źródeł dochodu. Wojna na wyniszczenie to nowa taktyka w serii, ale dużo wolniejsza i dalece mniej efektowna niż frontalny szturm.



2 Przy odpowiednim ustawieniu piechoty wystarczą dwie salwy, żeby zdziesiątkować i złamać przeciwnika. Potem pozostaje już tylko dożynanie watah za pomocą kawalerii. To scenariusz, który świetnie się sprawdza, gdy masz przewagę liczebną.



3 Kiedy twoich żołnierzy jest mniej, spróbuj przyjąć wroga w lesie. Tam łatwiej się bronić, zwłaszcza przed kawalerią, która nie jest w stanie szarżować z pełną prędkością między drzewami. Ratujcie mnie! Biją mnie Niemcy! Ratujcie mnieeeee!



4 Pomimo wprowadzenia broni palnej kawaleria wciąż odgrywa ważną rolę podczas bitew. Pamiętaj tylko, żeby nie szarżować wprost na muszkiety, a raczej wykorzystywać ją do działań oskrzydlających i robót wykończeniowych.



5 Bitwy morskie to nowość w serii. Wykonano je bardzo dobrze, świetnie wyglądają, ale ze względu na specyfikę starć flot nie dają tak dużej swobody ustalania taktyki i manewrowania jednostkami. To teraz ja jestem lodowiec, a ty Titanic.



Strategiczna PC

Empire:

Dał nam przykład Bonaparte, jak zwyciężać mamy i jak budować imperium w czasach oświecenia. Teraz można powtórzyć jego tournée, poprawiając Trafalgar i Waterloo.

Seria Total War jest jedną z najlepszych w długiej historii gatunku strategii. Jak sam tytuł wskazuje, to gry totalne. Łączą zarządzanie ekonomicznym i militarnym rozwojem wielkiego państwa z dowodzeniem poszczególnymi oddziałami na polach bitwy. W dotychczasowych odsłonach cyklu dało się wprowadzić swoje rządy w feudalnej Japonii (Shogun), średniowiecznej Europie (Medieval i Medieval II) oraz w starożytnym Rzymie i okolicach (Rome). Czy wraz z przeniesieniem akcji do czasów wielkich rewolucji (amerykańskiej i francuskiej) doczekaliśmy rewolucję w rozgrywce?

Za hamburgery nasze i wasze

Odpowiedź jest prosta: nie. Empire wnosi do serii kilka nowości, które uprzyjemniają zabawę, ale fani cyklu raczej nie będą nimi zaskoczeni. Pierwszą jest fabularyzowana kampania. Składa się ona z czterech epizodów i opowiada historię anglosaskich posiadłości w Nowym Świecie od czasów pierwszych potyczek z Indianami i francuskimi kolonizatorami, poprzez wojnę wyzwoleńczą z Brytyjczykami, aż po umacnianie rządów Jankesów na kontynencie.

Od Drogi ku niepodległości powinni zacząć zabawę wszyscy, którzy do tej pory nie mieli styczności z serią. Na początku gra prowadzi za rączkę, podpowiadając, co należy zrobić, i stopniowo dorzuca kolejne mechanizmy. Ostatni rozdział kampanii daje już niezły przedsmak dania głównego każdej odsłony Total War – wielkiej kampanii.

Z ziemi polskiej do Wolski

A rozpoczęcie jej bez doświadczenia (choćby z poprzednich odsłon serii) to skok na głęboką wodę. Zadaniem gracza w głównym trybie jest przeprowadzenie wybranej frakcji przez burzliwy XVIII wiek tak, aby stała się potęgą, i to nawet na czterech kontynentach: w Europie, północnej Afryce, Ameryce oraz na Półwyspie Indyjskim (Wolski niestety nie da się podbić). Weterani serii poczują się tu jak w domu – ale po małym remoncie. Rozgrywka oczywiście nadal składa się z turowego zarządzania krajem i toczonych w czasie rzeczywistym bitew, jednak w każdym z tych elementów jest parę nowości.

Twoje (przyszłe) imperium podzielone jest na prowincje. W ich stolicach możesz stawiać i rozwijać budynki służące przede wszystkim do rekrutacji piechoty, kawalerii oraz artylerii, ale również do zwiększania zadowolenia podwładnych. W ludniejszych regionach są także inne

Total War

miasta, w których wznosisz 4 rodzaje struktur: uczelnię, szkołę kościelną, dom uciech albo warsztat. Każda z tych instytucji spełnia w państwie ważną rolę, a w danej mieścinie można zbudować tylko jedną. Dlatego gracza czekają trudne decyzje: postawić na szybki rozwój technologiczny i zainwestować w edukację, czy zadbać o skarbiec i skupić się na przemyśle. Nie można też zapominać o szkołach kościelnych, gdzie automatycznie powstają misjonarze, ani domach uciech, w których „rodzą się" hulaki. Ci pierwsi pomagają nawracać niewiernych, co poprawia nastrój w prowincji, drudzy zaś zajmują się szpiegostwem – infiltrują miasta i armie wroga, dokonują sabotaży albo zabójstw.

Co więcej, poza wspomnianymi stolicami i miastami na mapie są też porty, winiarnie, gospodarstwa rolne, kopalnie i inne struktury, które także można rozwijać. Na wszystko to potrzeba pieniędzy i czasu, a i jednego, i drugiego zawsze jest za mało. Poza tym, że trzeba zdecydować, jaką część majątku przeznaczyć na utrzymanie armii, a jaką na inwestycje. Do tego dochodzą jeszcze: rozwój technologiczny (patrz: ramka), dyplomacja, handel, manewrowanie pomiędzy nastrojami sfer wyższych i niższych oraz ustalanie składu rządu. Opcji jest naprawdę dużo i wciąż trzeba dokonywać trudnych wyborów, co sprawia, że zabawa jest emocjonująca nie tylko podczas bitew, ale i w trakcie przygotowań do nich. Fani poprzednich części serii (ale i cyklu Europa Universalis) będą zadowoleni ze stopnia skomplikowania rozgrywki. Mniej hardkorowi stratedzy mogą zaś powierzyć część obowiązków sztucznej inteligencji.

A jak poszedł król na wojnę

Automatycznie da się też rozstrzygać bitwy, ale kto by chciał to robić? Starcia lądowe wyglądają bowiem jak w poprzednich częściach serii – są efektowne i emocjonujące. Chociaż na znaczeniu zyskała artyleria, a piechota ma broń palną, nadal najważniejsze jest odpowiednie rozlokowanie jednostek i wykorzystanie kawalerii do ataków z flanki. Dobry strateg będzie potrafił tak ustawić oddziały, żeby nawet przy równowadze liczebnej osiągnąć przewagę i wziąć przeciwnika w krzyżowy ogień. Broniąc się, warto zaś robić użytek z budynków, zasieków i przeszkód naturalnych, np. lasów. Duże znaczenie ma także szyk, który zmodyfikujesz za pomocą specjalnych przycisków – ustawiona szeroko piechota może prowadzić ostrzał większą liczbą muszkietów naraz, ale łatwo ją przełamać szarżą.

Ważne jest również, żeby umiejętnie wykorzystywać silne strony swoich wojsk. Na początku masz dostęp jedynie do pospolitego ruszenia, ale wraz z rozwojem technologicznym dochodzą do tego dragoni, piechota liniowa, grenadierzy i wiele innych jednostek, z których każda ma swoje wady i zalety. Polscy ułani świetnie szarżują (o czym przekonali się Hiszpanie pod Samosierrą), ale słabo spisują się, gdy są zaatakowani. Z kolei austriaccy

Kagankiem oświaty po łbie

Jedną z ciekawszych nowości trybu turowego jest system rozwoju naukowego. Technologie opracowuje się w szkołach, w czym pomagają pojawiający się w nich automatycznie gentlemani. Wynalazki podzielone są na 3 kategorie (wojsko, gospodarka, filozofia). Praktycznie każdy z nich jest przydatny, dlatego warto inwestować w edukację.



Dzięki silnej ekonomii możesz stawiać fabryki zamiast warsztatów, co jednak powoduje niepokój niższych warstw społecznych. Podobnie jest z rozwojem doktrynalnym – budzi on pragnienie zmian, ale zapewnia wzrost dochodów. Najbardziej zauważalne są inwestycje w wojsko. Nie tylko pozwalają rekrutować lepsze jednostki, ale też usprawnić te starsze, np. podnosząc ich umiejętność walki wręcz dzięki lepszym bagnetom lub zwiększając szybkostrzelność za sprawą umiejętności prowadzenia ognia szeregami.



Najprzyjemniejszy moment bitwy – ściganie rozbitego wroga. Można niczym Napoleon wsadzić rękę za połę płaszcza i podziwiać animacje walki wręcz.

i pruscy jegrzy mają większe niż inne jednostki pole ostrzału, dzięki czemu mogą wciągać przeciwnika w potyczkę. Liczą się też takie parametry, jak prędkość przeładowania, ilość amunicji czy morale. To ostatnie ma równie duże znaczenie jak we wcześniejszych odsłonach serii – nawet dużo liczniejsze oddziały możesz rozbić, jeśli tylko pozbędziesz się generała udaną szarżą z bagnetami na wrogą gwardię. Na polu bitwy trzeba więc brać pod uwagę wiele rzeczy, a dróg do zwycięstwa jest sporo – to wielka zaleta gry.

Wrócim się przez morze

Równie dużą miały być potyczki flot, nowość w serii, jednak mnie one zawiodły. Oczywiście to dobrze, że wreszcie się pojawiły, ale z racji specyfiki morskiej wojny nie są tak emocjonujące jak lądowe. Na pewno trzeba pochwalić pracę grafików – statki i morze wyglądają świetnie, marynarze uwijają się na pokładach i masztach, słońce przepięknie odbija się w wodzie, a kule armatnie efektownie rozrywają burty. Trochę gorzej jest jednak, gdy dochodzi do walki. Ze względu na bezwładność statków i ich powolność gracz ma mniejszy wpływ na przebieg starć niż na ubitej ziemi. Komputer nie najlepiej steruje okrętami, a gdy próbuje się mu pomagać, trzeba poświęcić na ustawianie i obracanie jednostek sporo czasu. Dla urozmaicenia i zdynamizowania starć twórcy wprowadzili fajną możliwość własnoręcznego odpalania dział burtowych. Są też trzy rodzaje pocisków (niszczące kadłub, żagle i marynarzy), można próbować wykorzystać wiatr dla swoich potrzeb albo przeprowadzić abordaż, ale zwłaszcza podczas wielkich bitew ciężko zapanować nad swoją flotą i mieć na wszystko baczenie. Szczególnie że nawet na mocnym komputerze zdarzają się wtedy problemy z płynnością.

Techniczne kłopoty były zresztą sporą bolączka wersji, którą testowałem. Zdarzały się nieoczekiwane zwisy, nie wszystkie opcje działały jak powinny i nieraz na usta cisnęły mi się słowa Cambronne'a. Już teraz wiadomo, że w dniu premiery pojawi się spory patch, mający poprawić te wpadki – i wystawiam ocenę z myślą, że rzeczywiście spełni on swoje zadanie.

Podsumowanie: Empire to bardzo dobra kontynuacja zasłużonej serii, która przenosi graczy do ciekawych czasów wielkich wojen. W trybie turowym oddaje skomplikowane realia epoki, a podczas bitew, zwłaszcza lądowych, zapewnia wielkie emocje i okazję do zostania domorosłym Napoleonem. Vae victis!

Adam Szumilak | phnom@click.pl

PLUSY

- sprawdzone mechanizmy w ciekawych realiach
- dobre nowości w trybie turowym
- fabularyzowana kampania

MINUSY

- mało emocjonujące bitwy morskie
- problemy techniczne

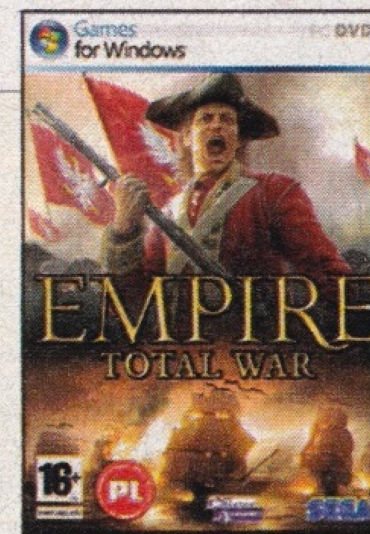
Husaria kontra słonie

Większość rodzajów jednostek jest wspólna dla głównych frakcji, ale w szeregach każdej armii są też oddziały specyficzne. Dlatego kiedy podbijałem Polakami świat, moja husaria szarżowała na rosyjskich kozaków, pruskich jegrów, francuskich tyralierów i... indyjskie słonie bojowe.



Metryczka gry PC

Empire: Total War



Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 129,90 zł
Najniższa cena: 97,99 zł (3kropki.pl, www.3kropki.pl)
Data premiery: 4 marca 2009
Producent: The Creative Assembly
Podobne do: serii Total War, Centurion
Internet: www.totalwar.com
Maksymalna liczba graczy: 1/8 (komputer/internet)
Inne platformy: brak
PEGI: 16+

Obsługiwane rozdzielczości: 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050, 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,4 GHz	proc. dwurdzeniowy 2,4 GHz	proc. dwurdzeniowy 3 GHz
pamieć 1 GB RAM	pamieć 2 GB RAM	pamieć 4 GB RAM
karta graficzna 256 MB	karta graficzna 512 MB	karta graficzna 512 MB
Windows XP/Vista	Windows XP/Vista	Windows XP/Vista
15 GB miejsca na HDD	15 GB miejsca na HDD	15 GB miejsca na HDD
połączenie z internetem	połączenie z internetem	połączenie z internetem

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Kolejna świetna odsłona doskonałej strategii. Sprawdzone mechanizmy uzupełnione zostały o ciekawe elementy w trybie turowym i – niestety gorsze – bitwy morskie.	9,5
Żywotność	Droga ku niepodległości daje kilkanaście godzin rozgrywki, ale wielka kampania to zajęcie na całe tygodnie.	10,0
Różnorodność	Wielka kampania, tryb fabularny i dowolne potyczki, a do tego wiele różnorodnych stron walki. Jest w czym wybierać!	9,0
Sztuczna inteligencja	Na najwyższym poziomie komputer stanowi wyzwanie. Czasami trochę zawodzi AI oddziałów, zarówno swoich, jak i wroga.	8,0
Suma		9,0
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Bitwy toczone z żywym przeciwnikiem są bardziej emocjonujące niż starcia z komputerem. Szkoda jednak, że nie da się rozegrać kampanii w sieci ani hot-seat.	9,0
Żywotność	Mało jest gotowych historycznych scenariuszy, ale zawsze można samemu stworzyć dowolne starcie. Pozwala to bawić się naprawdę długo.	8,0
Różnorodność	Bitwy lądowe, morskie, oblężenia i scenariusze pozwalają walczyć nawet ośmiu osobom naraz. Do wyboru są różnorodne wojska kilkunastu frakcji.	9,0
Obsługa rozgrywki	Bezproblemowa przed premierą – i miejmy nadzieję, że taka zostanie, gdy serwery zostaną oblężone przez armie z całego świata.	9,0
Suma		9,0
Grafika		
Wygląd	Ładnie oddane jednostki i pola walki. Nie najgorsza też mapa w trybie turowym.	9,0
Animacje	Świetny dym z muszkietów, dobre animacje żołnierzy podczas walki.	8,5
Suma		9,0
Dźwięk		
Muzyka	Odpowiednio nastraja do prowadzenia bitew.	8,0
Efekty	Dobre odgłosy podczas starć, kwestie w różnych językach w trybie turowym.	8,0
Suma		8,0
Przystępność		
Sterowanie	Standardowe dla gatunku. Głównie myszka plus skróty klawiszowe. Spisuje się.	9,0
Interfejs	Wszystko na swoim miejscu. Pomimo wielości opcji szybko można się połapać.	9,0
Poziom trudności	Dla każdego coś miłego. Choć najwyższy poziom mógłby być bardziej wymagający.	8,0
System pomocy	Samouczek, amerykańska kampania o stopniowanej trudności i podpowiedzi. Świetnie!	9,5
Suma		9,0
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Nie jest najlepiej, zwłaszcza podczas dużych morskich bitew.	7,0
Czasy ładowania	Przed każdym starciem trzeba swoje odczekać, tak samo między turami.	6,0
Suma		7,0

Wynik testu

phnom@click.pl



Każdy fan serii Total War będzie zadowolony z przeniesienia sprawdzonych mechanizmów do epoki rewolucji, rozbiorów i Napoleona. W ciekawy sposób rozbudowano tryb turowy, bitwy lądowe nadal trzymają poziom, choć niestety nieco zawodzą te morskie. Dzięki kampanii amerykańskiej, wprowadzającej w zabawę, gra stała się łatwiej przyswajalna dla początkujących.

Kategoria	Ocena
Tryb dla jednego gracza	9,0
Tryb dla wielu graczy	9,0
Grafika	9,0
Dźwięk	8,0
Przystępność	9,0
Wykonanie techniczne	7,0
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6 7 8 9)	**8,5**

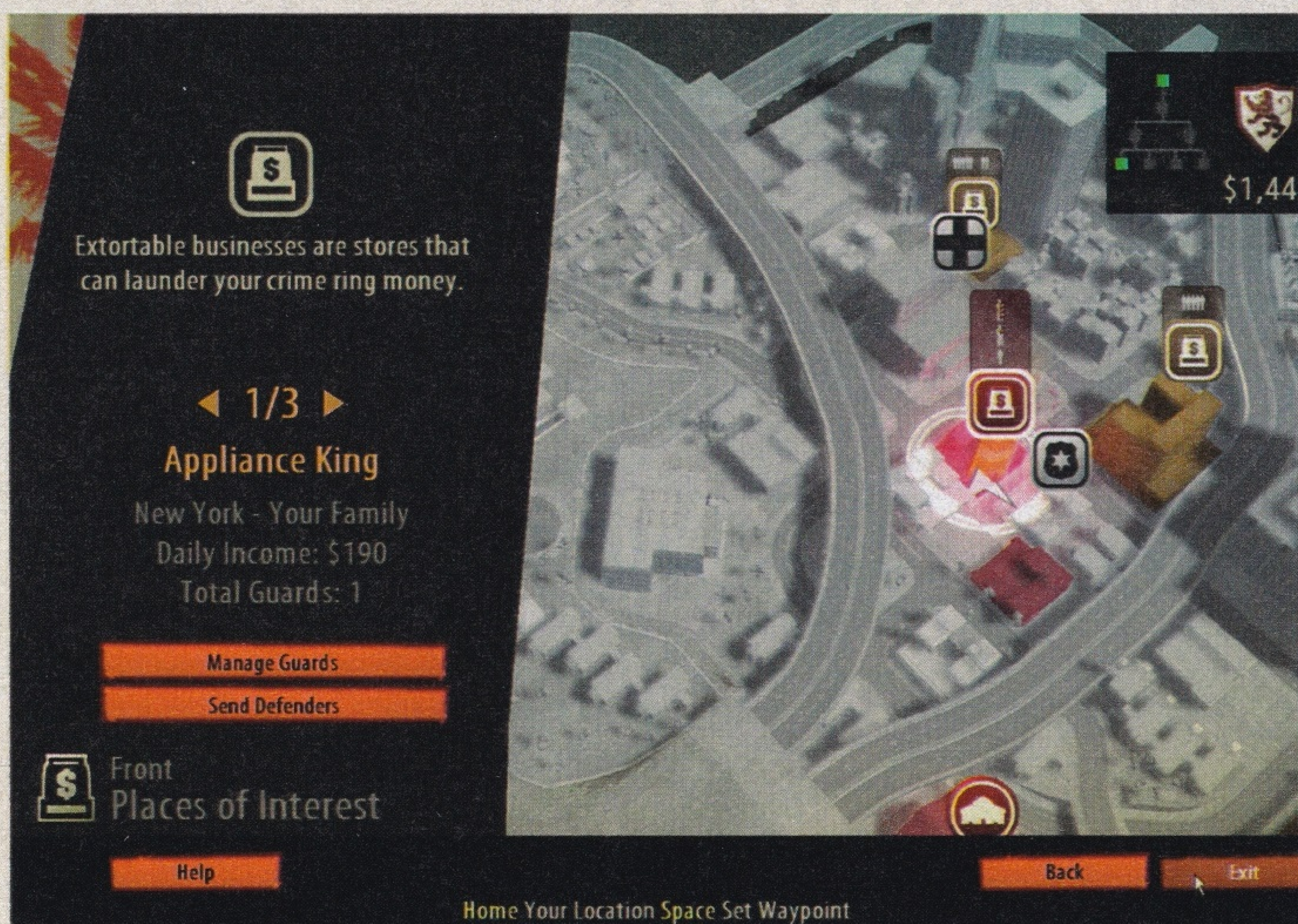
Propozycja do odrzucenia



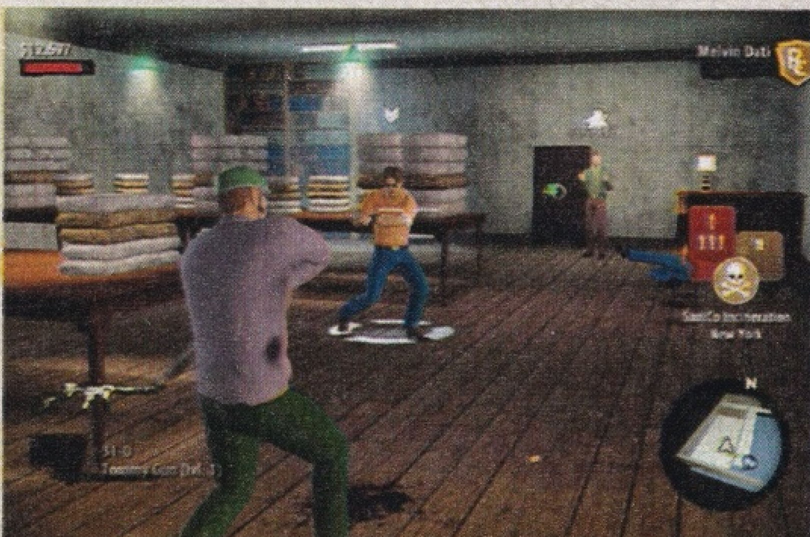
1 Grę rozpoczyna wykreowanie bohatera. Opcji zmiany wyglądu jest zaskakująco dużo.



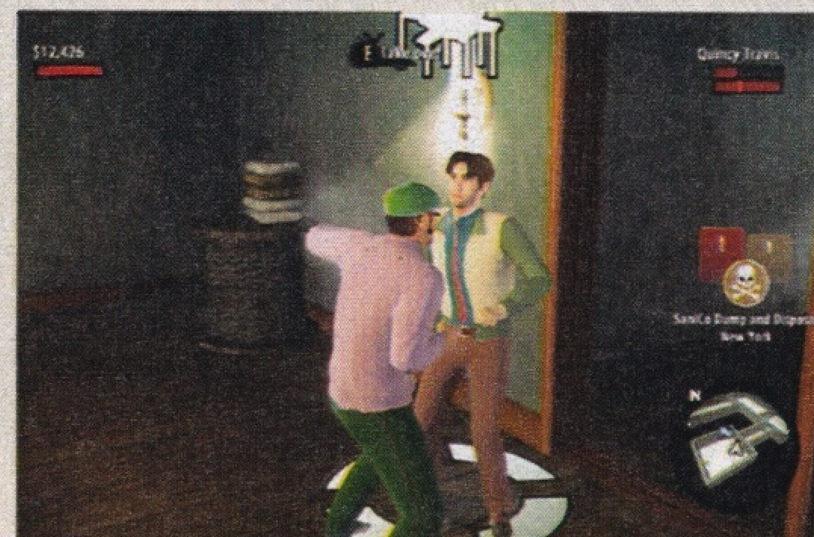
2 Historia rozpoczyna się w Hawanie, ale główna część gry toczy się w Nowym Jorku i Miami.



3 Największą nowością Ojca chrzestnego II jest okno Don's View. Możesz tu podejrzeć całe miasto, wszystkie działające w nim „biznesy", a także zarządzać członkami swojej rodziny i wydawać im rozkazy.



4 Najwięcej frajdy daje przejmowanie lokali należących do innych rodzin. To okazja do strzelaniny...



5 ...a także brudnej roboty innego rodzaju. By przejąć interes, musisz nastraszyć jego właściciela.



6 Ważnym elementem gry jest budowanie mafijnej familii. Można do niej dołączać specjalistów z różnych dziedzin (np. medyków czy podpalaczy), a potem rozwijać ich umiejętności.

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Ojciec chrzestny II



Jeśli sądzisz, że fach mafijnego dona polega na zlizywaniu kawioru z dekoltów półnagich tancerek i odpalaniu kubańskich cygar od banknotów – jesteś w błędzie.

Wspaniały tytuł, wielki wydawca i ogromny budżet – seria gier opartych na motywach filmowej trylogii „Ojciec chrzestny" powinna być najlepszą gangsterską sagą w historii. Tymczasem pierwsza jej część, choć udana, nie zagościła na dłużej w pamięci graczy. Wydana właśnie kontynuacja to zaś nieoczekiwanie produkcja jeszcze słabsza – brzydka, niedopracowana i nieprzemyślana. Na dodatek złożona z mechanizmów rozgrywki tak przejrzystych, że już po kilkudziesięciu minutach zabawa zmienia się w powtarzanie tych samych czynności. Capo di tutti capi? Nic z tego!

Nowy Jork to zwykła dziura

Ojciec chrzestny II wykorzystuje fabułę filmu o tym samym tytule. Grę rozpoczyna znane z kina spotkanie szefów mafijnych rodzin na tarasie hotelu w Hawanie, jednego z trzech miast, w których toczy się rozgrywka. Scena ta buduje klimat – bossowie rozmawiają o interesach, a bohater, wykreowany przez gracza „żołnierz" jednego z donów, krąży między swoimi mistrzami, bacznie się im przyglądając.

Niestety gangsterska sielanka prędko się kończy, bowiem na ulicach wybucha rewolucja Fidela Castro (gra rozpoczyna się 31 grudnia 1958 roku) i trzeba salwować się ucieczką. W jej trakcie twój bezpośredni zwierzchnik ginie i już w samolocie lecącym do USA otrzymujesz propozycję – musisz zatroszczyć się o interesy rodziny w Nowym Jorku i wzmocnić jej pozycję na tym terenie. Składa ci ją sam Michael Corleone, w filmie grany przez Ala Pacino, który tutaj ani nie wygląda, ani nie brzmi jak jeden z najpopularniejszych aktorów na świecie. Szybko okazuje się, że to niejedyna rzecz, która jest w Ojcu chrzestnym II na niby. Nowy Jork składa się z zaledwie kilkunastu skrzyżowanych ze sobą ulic; zamiast prawdziwej fabuły dostajemy ciąg niezbyt wymyślnych zadań pozbawionych dramaturgii; a model jazdy nijak się ma do rzeczywistości. Mówiąc krótko: fuszerka.

Przejdźmy jednak do konkretów. Sama zabawa przypomina to, co widzieliśmy już w pierwszym Ojcu chrzestnym. Akcję obserwujesz z punktu widzenia trzeciej osoby, a toczy się ona w otwar-



Twórcy gry liczyli na to, że ograniczenie „od lat 18" zwiększy zainteresowanie ich produkcją. Stąd dużo tu nagości. Cześć, kociaki!

tym świecie, po którym można poruszać się swobodnie, samodzielnie wybierając zadania dostępne na mapie. Większość z nich wymaga dojechania we wskazane miejsce i zdemolowania znajdującego się tam lokalu lub wyeliminowania zadekowanych w nim przeciwników – zwykle przy użyciu broni palnej lub pięści. W tym drugim przypadku korzystając z dość ciekawego systemu walki, który pozwala nie tylko klepać wroga po nerkach, ale i przyduszać go czy też w inny sposób maltretować (np. uderzając łepetyną nieszczęśnika w stojący na ladzie telewizor).

Okiem dona?

Tego typu „techniki" wykorzystuje się nie tylko w starciach z konkurencyjnymi gangsterami, ale i przejmując najróżniejsze „biznesy" znajdujące się w miastach (poza Nowym Jorkiem to także Miami). Są to zarówno interesy legalne, generujące dodatkowy przychód, jak i te nie całkiem zgodne z prawem, których posiadanie daje ci bonusy ułatwiające rozgrywkę, np. opancerzone samochody czy kastety zwiększające skuteczność w bójkach.

Tu dochodzimy do najciekawszego pomysłu, na jaki udało się wpaść twórcom Ojca chrzestnego II. Do typowych elementów akcji dodali całkiem rozbudowany moduł strategiczny, tzw. Don's View. To specjalny ekran pokazujący mapę aktywnego miasta i wszystkie ważne obiekty znajdujące się w jego obrębie – m.in. każdy lokal, nazwę kontrolującej go rodziny, liczbę strażników itd.

Korzystając z tego narzędzia, dbasz o interesy swojej familii – a w świecie Ojca chrzestnego oznacza to, że musisz wyeliminować wszystkie konkurencyjne mafie. Da się to zrobić tylko pozbawiając życia głowę rodziny, co z kolei oznacza konieczność przejęcia wszystkich jego interesów, a najlepiej też „zdjęcia" zastępców bossa. Na Don's View możesz podejrzeć „drzewko" wrogiej familii, a na nim jej członków – każdego z nich należy zabić w konkretny sposób. Jeśli zrobisz to inaczej – np. zastrzelisz zamiast udusić – facet po jakimś czasie wróci za grobu i całą operację musisz przeprowadzić poprawnie. Warto wcześniej dowiedzieć się, jaki sposób ukatrupienia delikwenta jest właściwy. Robisz to, wykonując proste zlecenia przyjmowane od – dosłownie! – napotkanych na ulicy przechodniów.

Podsumowanie: Choć mogłoby się zdawać, że wszystko to składa się na złożoną rozgrywkę, Ojciec chrzestny II nie ma żadnej głębi. Zabawa bardzo szybko staje się przejrzysta i jak na dłoni widać, że wszystkie te nakładające się na siebie mechanizmy mają na celu tylko wydłużenie czasu gry. Trudno uwierzyć, że produkcja oparta na filmie z tak sugestywnym klimatem może być pusta jak wielkanocna wydmuszka. Nawet pojawiające się na ekranie nagie laski czy brutalne egzekucje, które wykonujesz z zimną krwią, nie budzą większych emocji. Na dodatek, choć system Don's View miał sprawić, że poczujesz się jak prawdziwy boss, wszystko musisz tu robić sam, bo sterowanym przez AI podwładnym raczej nie można zaufać. Zamiast pławić się w luksusach demolujesz piekarnie i znęcasz się nad kucharzami. Sam przyznasz, że niezbyt zachęca to do zajęcia się przestępczym fachem.

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY

- jazz w głośnikach

MINUSY

- schematyczność rozgrywki
- przestarzała oprawa graficzna
- duża liczba nieprzemyślanych rozwiązań i błędów

Metryczka gry PC

Ojciec chrzestny II



Wydawca: EA Polska (0 22 852 27 30, www.ea.pl)
Cena wydawcy: 129,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: 10 kwietnia 2009
Producent: EA Games
Podobne do: Ojciec chrzestny, Mafia, Grand Theft Auto IV, Saints Row 2
Internet: www.ea.com/godfather2
Maksymalna liczba graczy: 1/16 (komputer/internet)

Obsługiwane rozdzielczości: 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050, 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak

Inne platformy: PS3, X360
PEGI: 18+, PEGI ONLINE

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,8 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP/Vista 8 GB miejsca na HDD	procesor 2,8 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP/Vista 8 GB miejsca na HDD	procesor 2,8 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP/Vista 8 GB miejsca na HDD

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Wsparcie dla kart 3D

- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	W pierwszej chwili wydaje się, że Ojciec chrzestny II to ciekawa, rozbudowana gra, ale wrażenie to szybko pryska.	6,0
Żywotność	Kampania dla jednego gracza zajmuje kilkanaście godzin. Czas ten jest jednak sztucznie wydłużony szeregiem losowych zadań, które trzeba wykonać.	6,0
Różnorodność	Wszystkie zadania są do siebie podobne, a tylko nieliczne misje czymś się wyróżniają. Ojciec chrzestny II to bardzo schematyczna zabawa.	6,0
Sztuczna inteligencja	Co najwyżej przeciętna – przeciwnicy niczym nie zaskakują, a często zachowują się po prostu głupio, np. wchodząc prosto pod kule.	5,0
Suma		6,0
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Nieco większa niż w trybie single – gra oferuje proste sieciowe tryby, które zapewniają nieskomplikowaną, ale emocjonującą rozgrywkę.	8,0
Żywotność	Tryby gry są zbyt proste, by zająć czas na dłużej, ale kilka godzin zabawy można z multiplayera wycisnąć.	7,0
Różnorodność	Umiarkowana. Poza typowym deathmatchem zagrać można np. w tryb safe cracker, który polega na włamywaniu się do sejfu strzeżonego przez wroga.	7,5
Obsługa rozgrywki	Bez znaczących problemów, choć usługa EA Online nie należy do najwygodniejszych w użyciu.	7,0
Suma		7,0
Grafika		
Wygląd	Nie zachwyca. Oprawa graficzna jest spóźniona o co najmniej 2 lata.	7,0
Animacje	Postacie ruszają się dość kołkowato, a obiekty często przenikają przez siebie.	6,5
Suma		6,5
Dźwięk		
Muzyka	Całkiem niezła – z głośników sączy się jazz, który pasuje do klimatu gry.	9,0
Efekty	Odgłosy strzałów i dialogi wykonano na średnim, „rzemieślniczym" poziomie.	7,0
Suma		8,0
Przystępność		
Sterowanie	Przystępne, choć zestaw myszka plus klawiatura nie jest wygodny. Lepiej grać padem.	7,5
Interfejs	Kilka ważnych informacji jest ukrytych i trzeba je wyszukiwać w Don's View.	7,0
Poziom trudności	Dobrany z myślą o niezbyt zapalonym graczu. Dla hardkorowców gra jest za prosta.	6,0
System pomocy	Raczej przydatny, tłumaczy większość elementów gry.	7,0
Suma		7,0
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Wystarczająca, by rozgrywka toczyła się komfortowo.	8,0
Czasy ładowania	Rozsądne, nie wybijają z zabawy.	8,0
Suma		8,0

Wynik testu

F77@click.pl



Ojciec chrzestny II bawi tylko na początku, a z każdym kolejnym kwadransem coraz bardziej irytuje. To powinna być doskonała gra wyznaczająca nowe kierunki dla gangsterskich symulacji – a jest mało ciekawym klonem GTA, niedopracowanym, pełnym błędów i zwyczajnie brzydkim. Druga po Need for Speed Undercover poważna wpadka Electronic Arts w ostatnim czasie.

Kategoria	Ocena
Tryb dla jednego gracza	6,0
Tryb dla wielu graczy	7,0
Grafika	6,5
Dźwięk	8,0
Przystępność	7,0
Wykonanie techniczne	8,0
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6 7)	**6,5**

Strategiczna PC

Codename: Panzers Zimna wojna

Kilka lat po zakończeniu II wojny światowej w miejscu, gdzie siły aliantów pokonały nazizm, wybucha zupełnie nowy, jeszcze krwawszy konflikt.

Okres tzw. zimnej wojny kojarzy się głównie z wyścigiem zbrojeń, zagrożeniem atomowym i kryzysem kubańskim. W nowym Codename: Panzers wygląda to inaczej. W 1949 roku nad Berlinem dochodzi do przypadkowego zestrzelenia radzieckiego myśliwca. Stalin wykorzystuje ten incydent, by dokonać inwazji na Europę Zachodnią. Odpór czerwonoarmistom dają siły NATO. W kampanii poznajesz losy m.in. oficera sił sojuszu, kapitana Kirklanda. On oraz kilku innych bohaterów to kluczowe jednostki podczas każdej misji, które muszą przeżyć. W przeciwieństwie do innych gier nie są to jednak herosi, którzy w pojedynkę mogą pokonywać całe armie.

Tanki jadą!

Główną rolę w teatrze działań Zimnej wojny odgrywają bowiem – podobnie jak w całej serii – siły pancerne. Do swojej dyspozycji masz naraz nawet kilkanaście maszyn, wiernie odwzorowanych modeli z epoki. Każda jednostka zdobywa w walce doświadczenie. Wraz z awansami na kolejne poziomy twoje oddziały mogą zostać ulepszone. Czołgi wyposażasz we wzmocniony pancerz, lepszy silnik, ale również w nowe działo ppanc, system celowania czy miotacz ognia. Pojazdy opancerzone zmieniasz natomiast w ruchome centra naprawczo-zaopatrzeniowe lub instalujesz na nich działka przeciwlotnicze. Te ostatnie przydają się do obrony przed atakami z powietrza, które można wzywać jako wsparcie spoza mapy. Oddziały, które dotrwały do końca wcześniejszych etapów, możesz wykorzystać na kolejnych planszach – wraz z ich doświadczeniem i ulepszeniami. Szkoda natomiast, że twórcy nie oddali jednostek latających pod bezpośrednią kontrolę gracza. Mimo to obecność helikopterów i odrzutowców (ataki precyzyjne, napalm) uatrakcyjnia zabawę, sprawiając, że nowe Panzers odróżnia się od typowych strategii drugowojennych.

W Zimnej wojnie nie ma tradycyjnej rozbudowy bazy. Podobnie jak w Company of Heroes na mapie zajmujesz lokacje strategiczne, w których generowane są punkty rekwizycji. Po zdobyciu lądowiska możesz za nie kupować nowe jednostki, które dzięki śmigłowcom transportowym docierają na pole bitwy. Niektóre z punktów strategicznych to budynki – w barakach i fabrykach tworzysz oddziały, w szpitalach polowych i warsztatach leczysz je i naprawiasz. Jeśli przejmiesz strukturę Rosjan, możesz rekrutować ich wojska. Opłaca się zdobywać zwłaszcza fabryki pojazdów, gdyż radzieckie czołgi mają świetne pancerze.

Jeśli chodzi o wyzwania podczas rozgrywki, to nie wybijają się one ponad standardy gatunku. Spora część misji polega na dotarciu z jednego końca mapy na drugi i zniszczeniu bazy wroga. Kilka razy musisz zająć się też eskortą konwoju, przeprowadzić dywersję na tyłach wroga albo utrzymać pozycje przez określony czas (obrona linii Maginota to jeden z najbardziej emocjonujących momentów w grze). Niczym specjalnym nie zaskakuje również konstrukcja plansz – kierując się do celu, najlepiej wybierać zawsze główną drogę, bowiem po asfalcie czołgi poruszają się najszybciej.

Ogniste slajdy

Zawodzi niestety fabuła Zimnej wojny. Podczas odpraw przed misją poznajesz co prawda dotyczące jej szczegóły, ale już przerywniki filmowe (krótkie i przeciętnie zrealizowane) nie układają się w żadną spójną historię. Również dialogi prowadzone przez bohaterów w trakcie rozgrywki nie należą do rozbudowanych, a ponieważ nie są udźwiękowione, często umykają uwadze.

Nic w tym zresztą dziwnego, skoro wzrok gracza co chwila przykuwają wspaniałe eksplozje – jedne z najlepszych, jakie kiedykolwiek widziałem w RTS-ach! Cała oprawa wizualna stoi na wysokim

Ruskie tanki kontra Jankesi



1 Miotacz ognia zamontowany na wieżyczce czołgu to jedna z najbardziej zabójczych broni przeciwko piechocie.



2 Flara zwiastuje nadlatujące wsparcie wroga. W takich sytuacjach dobrze mieć kilka działek przeciwlotniczych.



3 Oddział piechoty może przejąć dowolny pojazd wroga porzucony na polu bitwy. Polecamy szczególnie rosyjskie tanki!



4 Przed misją możesz wybrać „skórkę" dla pojazdów. Przestraszysz ruskich wyglądem i oszczędzisz amunicję.



5 Każdy element otoczenia w grze może zostać zniszczony, także mosty. Podczas przeprawy czołgi są łatwym celem dla przeciwnika, również ze względu na słabe AI jednostek.



Atak napalmem (koniecznie o poranku) jest widowiskowy i zabójczy dla piechoty, jednak czołgom nie wyrządza praktycznie żadnych szkód.



Podmuch powietrza, wzlatująca wokoło ziemia, odłamki i realistycznie odwzorowany ogień – eksplozje w Zimnej wojnie są naprawdę gorące!

poziomie. Jednostki i otoczenie odwzorowano bardzo szczegółowo, co widać przy maksymalnym zbliżeniu kamery. Zadbano nawet o takie detale, jak animacje piechurów, którzy w wolnych chwilach zajmują się np. czyszczeniem broni. Niestety, twórcy zbyt mało czasu poświęcili na dopracowanie silnika, przez co nawet na konfiguracji podanej jako optymalna gra potrafi działać z prędkością zaledwie kilku klatek na sekundę. Zdarza jej się również zawieszać podczas wczytywania poziomów.

Jeśli pokazy slajdów nie nadszarpną twoich nerwów, to może to zrobić sztuczna inteligencja jednostek. W wąskich uliczkach i na mostach czołgi wzajemnie blokują sobie drogę. Piechurzy mają problemy z wykorzystywaniem zasłon – kończy się to tragicznie, zwłaszcza gdy w ich stronę zmierza cała kolumna radzieckich tanków. Problemem jest również to, że pancerniacy – zamiast rozjechać stojącą bez osłony piechotę – zatrzymują się i strzelają do niej z kaemów. Gdy już sam pokierowałem czołg, by „przemielił" żołnierzy gąsienicami, zdarzało się, że ten nie zadawał im żadnych obrażeń. Innym razem natomiast wystarczyło, że przejechał metr od moich ludzi, a ci padali trupem!

Podsumowanie: W Zimną wojnę gra się przyjemnie pomimo słabo rozwiniętej fabuły. Najbardziej denerwują problemy ze sztuczną inteligencją. Oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie, naprawdę rewelacyjnie prezentują się wszelkie wybuchy. Niestety, twórcy źle zoptymalizowali silnik gry, przez co nawet na mocnym sprzęcie działa ona opornie.

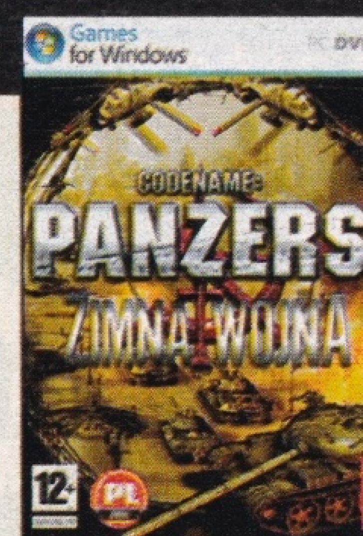
Marcin Traczyk | emter@click.pl

PLUSY
- kilka naprawdę emocjonujących bitew
- ulepszenia jednostek
- niesamowite eksplozje

MINUSY
- słabo przedstawiona fabuła
- problemy z AI
- przycina nawet na mocnym sprzęcie

Metryczka gry PC

Codename: Panzers – Zimna wojna



Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 99,90 zł
Najniższa cena: 84,90 zł (Gram.pl, sklep.gram.pl)
Data premiery: 19 marca 2009
Producent: Stormregion
Podobne do: Company of Heroes
Internet: www.codename-panzers-coldwar.com
Maksymalna liczba graczy: 1/8 (komputer/internet)
Inne platformy: brak
PEGI: 12
Obsługiwane rozdzielczości: 800 x 600, 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
proc. dwurdzeniowy 1,8 GHz	proc. dwurdzeniowy 2 GHz	proc. dwurdzeniowy 2,6 GHz
pamięć 2 GB RAM	pamięć 4 GB RAM	pamięć 4 GB RAM
karta graficzna z 256 MB	karta graficzna z 512 MB	karta graficzna z 512 MB
karta dźwiękowa	karta dźwiękowa	karta dźwiękowa
Windows XP/Vista	Windows XP/Vista	Windows XP/Vista
5 GB miejsca na HDD	5 GB miejsca na HDD	5 GB miejsca na HDD

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Tabela testowa

*Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Śmigłowce i odrzutowce nadają grze specyficznego klimatu, jednocześnie czuć, że akcję osadzono kilka lat po II wojnie światowej. Brakuje dobrze opowiedzianej fabuły.	6,5
Żywotność	Cztery akty kampanii dla jednego gracza zapewniają kilkanaście godzin zabawy. Jest również tryb skirmish – walki z komputerem są wymagające.	8,0
Różnorodność	Misje polegają w głównej mierze na niszczeniu baz wroga, jest jednak też kilka zadań obronnych i dywersyjnych na tyłach wroga.	7,5
Sztuczna inteligencja	Jednostki mają problemy z wynajdywaniem ścieżek, blokują sobie wzajemnie drogę. Piechota nie korzysta z osłon terenowych.	5,0
Suma		7,0
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	W multiplayerze zmierzyć może się maksymalnie ośmiu graczy. Wrażeń jest sporo, w dodatku można wcielić się także w Rosjan.	8,0
Żywotność	Jeśli lubisz dynamiczne RTS-y z masą akcji i wszechobecnymi eksplozjami, to tryb multi Zimnej wojny powinien wciągnąć cię na bardzo długo.	8,0
Różnorodność	Trzy tryby: domination (przejmowanie punktów strategicznych), deathmatch (wyniszczenie) oraz wspólne przechodzenie pojedynczych misji kampanii.	7,0
Obsługa rozgrywki	Konieczne jest posiadanie konta na Gamespy (można je założyć za pośrednictwem gry). Serwery działają poprawnie.	8,0
Suma		8,0
Grafika		
Wygląd	Jednostki i otoczenie są szczegółowe i dopracowane.	8,0
Animacje	Niesamowite efekty wybuchów. Przeciętne przerywniki filmowe.	7,5
Suma		8,0
Dźwięk		
Muzyka	Niezbyt rozbudowana, bardzo dobry motyw przewodni.	7,0
Efekty	Realistyczne, wszystko brzmi jak należy.	8,0
Suma		7,5
Przystępność		
Sterowanie	Nie odbiega od standardów gatunku.	8,0
Interfejs	Przejrzysty, chociaż mógłby zajmować nieco mniej ekranu.	7,0
Poziom trudności	Gra stanowi wyzwanie już na drugim z czterech poziomów.	8,0
System pomocy	Dobry samouczek, porady podczas misji oraz przydatne wskaźniki na mapie.	9,0
Suma		8,0
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Gra działała stosunkowo wolno nawet na konfiguracji optymalnej.	4,0
Czasy ładowania	Ładowanie kolejnych etapów jest zdecydowanie za długie.	3,0
Suma		4,0

Wynik testu

emter@click.pl



Alternatywna wersja zimnej wojny. Kampania dla jednego gracza potrafi wciągnąć i zawiera kilka naprawdę ekscytujących misji, sporo zabawy zapewnia też multi. Nowy Codename: Panzers ma jednak kilka poważnych wad. Zawodzi sztuczna inteligencja jednostek, poza tym gra przycina się nawet na bardzo dobrym sprzęcie. Warto w nią zagrać, choćby po to, by zobaczyć niesamowite efekty wybuchów.

Tryb dla jednego gracza	7,0
Tryb dla wielu graczy	8,0
Grafika	8,0
Dźwięk	7,5
Przystępność	8,0
Wykonanie techniczne	4,0
Ocena końcowa	**7,5**

Sportowa PC

Football Manager Live

Gdyby tylko miłośniczki World of Warcraft i fani Football Managera znaleźli czas na riki-tiki-tak i rozmnażanie, ich dzieci byłyby idealnymi graczami FM Live.

Oto gra zbudowana według przepisu na sukces: do mechanizmów z ultrauzależniającego Football Managera dodaje kilka sprawdzonych rozwiązań z nie mniej czasochłonnych produkcji MMO. Czy to wystarczy, by pozbawić fanów piłki resztek życia prywatnego?

FM Live to sieciowa wersja słynnego menedżera piłkarskiego. W stosunku do oryginału zmienił się praktycznie cały system prowadzenia rozgrywek. Ze zrozumiałych względów nie ma tu prawdziwych lig i klubów – autentyczni są tylko piłkarze. Zaczynając zabawę, wybierasz jeden z paru serwerów. Każdy z nich mieści do 1000 osób skupionych w kilkunastu federacjach, zależnych od preferowanej pory rozgrywania spotkań (np. popołudnia lub wieczory). Wszystkie te mniejsze, liczące ok. 80-100 graczy grupy, podzielone są na ligi – najpierw równoważne, ale potem na podstawie wyników z poprzedniego sezonu drużyny trafiają do różnych klas rozgrywkowych. Brzmi to zawile – i rzeczywiście takie jest. Nawet weterani FM-a będą potrzebowali paru godzin, żeby się w tym połapać.

A pierwsze chwile są tu bardzo ważne. Sezon trwa 28 dni, a tydzień przed rozpoczęciem oficjalnych rozgrywek jest kluczowy. To wtedy po określeniu barw klubowych dostaje się czas na skompletowanie drużyny. Komputer sugeruje grupkę kopaczy, z których możesz sklecić zespół. To piłkarze z całego świata, na poziomie mniej więcej polskiej ligi – ale na razie tylko na takich każdego stać. Można do tego dorzucić jednego lepszego zawodnika, ale trzeba uważać, żeby nie przekroczyć budżetu.

Offside'y online

Pieniądze zdobywa się przede wszystkim z federacji, dlatego najważniejsza jest rywalizacja ligowa. W ciągu 21 dni musisz rozegrać zaplanowane mecze, a dzięki dobremu systemowi wyszukiwania przeciwników przebiega to sprawnie. Poza spotkaniami oficjalnymi łatwo też znaleźć towarzyskie i turniejowe. Te drugie to dobry sposób, aby szybko zarobić – albo stracić – spore pieniądze. Każdy może stworzyć puchar z określonym wpisowym, które potem dzielone jest między zwycięzców. To pomysłowe rozwiązania.

Sprawdzają się też inne sieciowe aspekty. Serwerowy ranking wywołuje żądzę rywalizacji, a przeróżne czaty i listy mailingowe sprawiają, że życie towarzyskie kwitnie. Najciekawszym elementem są jednak transfery – w trzech wersjach. Po pierwsze, jeśli chcesz pozyskać wolnego zawodnika, bierzesz udział w licytacji jego pensji. Po drugie, da się oczywiście składać innym menedżerom oferty za ich kopaczy. Po trzecie są też aukcje – przypominające te z Allegro czy gier MMORPG. One są najciekawsze, bo najbardziej emocjonujące – czasami walka o piłkarza trwa do ostatniej minuty.

Wszystkie wspomniane rozwiązania wynikające z przeniesienia Football Managera do sieci są zrealizowane porządnie – ale niestety zgubiło się to, co w oryginale było najlepsze. W FM Live nie poczujesz się już jak prawdziwy menedżer, który prowadzi swój ulubiony Manchester United (lub Znicz Pruszków) do krajowych i międzynarodowych sukcesów. Świat gry jest fikcyjny, a niestety dużo mniejszą przyjemność przynosi pokonanie Surrealu Madrid ze średniakami w składzie niż autentycznych „Galacticos". Mecze z żywymi przeciwnikami bywają bardzo emocjonujące, ale nie tak jak wtedy, gdy walczysz o pierwszy od lat awans polskiego klubu do Ligi Mistrzów. Przeszkadzać może też brak realizmu, jeśli chodzi o system umiejętności. Wydawania nawet prostych poleceń taktycznych trzeba się nauczyć – a to zajmuje sporo czasu.

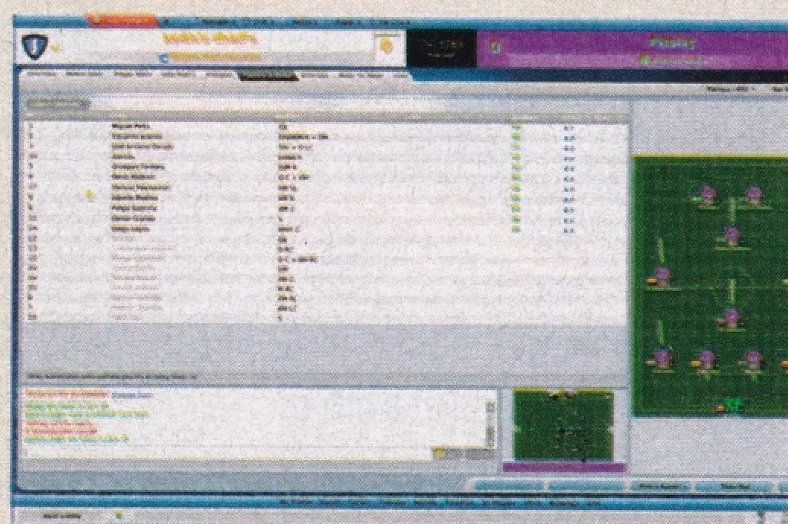
Podsumowanie: Football Manager Live to całkiem udana próba zrobienia z kultowego menedżera produkcji MMO. Mechanizmy zabawy są dopracowane, a dzięki konkurowaniu z innymi trenerami i aukcjom emocji jest sporo. Moim zdaniem są one jednak mniejsze niż w wersji oryginalnej. Ale przekonaj się sam. Mimo że w Polsce nie kupisz gry w edycji pudełkowej (na razie), możesz ściągnąć ją za darmo z oficjalnej strony i spróbować swoich sił w sieci po opłaceniu abonamentu (najtańszy, 3-miesięczny kosztuje 23 funty, czyli ok. 110 zł). gl m8!

Adam Szumilak | phnom@click.pl

PLUSY
- udane mechanizmy rozgrywki online
- mecze z wersji offline

MINUSY
- mniejsze emocje niż w klasycznym FM
- system rozwoju umiejętności
- brak wersji pudełkowej w Polsce

Siaty w sieci



1 Interfejs wygląda znajomo, a pod paroma względami jest nawet wygodniejszy w użyciu.

2 Prawdziwi są piłkarze, reszta jest fikcyjna. To dlatego w XFA Qual League E rządzi... Team name empty.



3 Mecze rozgrywane są jak w oryginalnym FM – choć dostępny jest tylko klasyczny widok 2D z kultowymi „kuleczkami". Przed rozpoczęciem wypada napisać do przeciwnika: gl m8 (good luck, mate – czyli: powodzenia, brachu!).

Metryczka gry

Football Manager Live



Wydawca: brak
Cena wydawcy: nieustalona
Najniższa cena: brak
Data premiery: już jest w internecie, polska wersja planowana w 2010
Producent: Sports Interactive
Podobne do: serii Football Manager, serii Championship Manager
www.footballmanagerlive.com

Inne platformy: brak
PEGI: 3+ PEGI ONLINE

Wymagania sprzętowe: procesor 1,6 GHz, pamięć 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 500 MB miejsca na HDD, połączenie z internetem

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	–
Wielu graczy	8,0
Grafika	4,0
Dźwięk	1,5
Przystępność	8,0
Wykonanie	7,5
Ocena	**7,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Wyścigowa PC

Inne platformy X360

Crash Time II

Jak wszyscy wiedzą, niemieckie auta są solidne i drogie. A tamtejsze gry wyścigowe? Niskobudżetowe...

Crash Time II to prawdziwa ciekawostka. Mylący jest już jej tytuł: w niektórych krajach znana jest bowiem jako Alarm for Cobra 11: Burning Wheels, co zdradza, że jest to produkcja oparta na motywach niemieckiego serialu kryminalnego o przygodach dwóch policjantów oddziału specjalnego drogówki. Choć tasiemiec ten wyświetlany jest również w Polsce, najwyraźniej nie kojarzy się zbyt dobrze, bowiem wydawca postanowił skorzystać z nazwy alternatywnej.

Na tym jednak „dziwactwa" związane z tą produkcją wcale się nie kończą – choć można ją kupić za 20 złotych (bez grosza), to gra samochodowa, która naprawdę może się podobać. Ze względu na tematykę (pościgi policjantów za złodziejami) i sposób konstrukcji rozgrywki (otwarty świat i ułożone w nieliniowej kolejności zadania) można ją porównać do ostatniej części serii Need for Speed, noszącej podtytuł Undercover. I choć trudno w to uwierzyć, Crash Time II jest dużo lepsze!

Jazda budżetowa

Oczywiście fakt, że mamy do czynienia z produkcją niskobudżetową, widać już na pierwszy rzut oka. Choć grafika jest bardzo porządna i korzysta z nowych shaderów, to wygląd ekranów menu czy sposób ich ułożenia od razu zdradzają, że Crash Time II to dzieło zespołu programistów, którzy nie mieli czasu ani środków na dopieszczanie takich szczegółów.

Dlatego początkowo można się w grze pogubić. Daje ona do wyboru tryb kariery, oddzielne zadania i możliwość rozegrania pojedynczego wyścigu, ale jak się szybko okazuje, to wszystko składa się na jeden zestaw misji, które po prostu można uruchomić na różne sposoby. Najlepiej zacząć od kariery i swobodnych patroli, w trakcie których powinny się automatycznie włączać kolejne misje/zadania. Wcale nie gwarantuje to jednak, że zabawa będzie się toczyła bezproblemowo – bo może się zdarzyć, że gra zapomni podsunąć ci misję do wykonania, więc bywa, że jeździsz w kółko bez celu i nie masz co ze sobą począć. Szkoda też, że Crash Time II nie generuje misji losowych (a potencjał jest, np. jedziesz autostradą i nagle widzisz, że jeden z kierowców łamie ograniczenie prędkości, co zaczyna wyścig).

Na szczęście, gdy już zorientujesz się, o co w tym wszystkim chodzi, grę można okiełznać i samodzielnie dbać o to, by było co w niej robić. Warto przemęczyć się do tego momentu, bowiem sama rozgrywka jest „całkiem, całkiem". Model jazdy dość dobrze oddaje zachowanie się prawdziwego samochodu na drodze, system kolizji radzi sobie z wykrywaniem stłuczek i otarć, a pościgi na sygnale za uciekającymi przestępcami i przepychanki na niemieckich autostradach budzą autentyczne emocje. Może nie tak intensywne jak w przypadku Burnout Paradise (bodaj najlepszej obecnie ścigałki na PC), ale trudno oczekiwać od gry wycenionej na 19,99 zł aż takiej adrenaliny.

Podsumowanie: Patrząc na rzecz chłodnym okiem, trzeba przyznać, że Crash Time II to samochodówka złożona w całość za nieduże pieniądze. W swoim przedziale cenowym jest jednak najlepsza, a wyprzedza nawet kilka produkcji z wielkimi tytułami (i jeszcze większymi budżetami). A to już coś! Pecetowcom zdecydowanie polecam – gorzej z właścicielami Xboksów 360, bo oni wydać muszą więcej niż dwie dychy (aż 179,99 zł), a wtedy stosunek jakości do ceny nie jest już tak korzystny. Wciąż jednak bardziej niż w przypadku NFS Undercover...

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY

- duża płynność rozgrywki
- zaskakująco wysoka grywalność

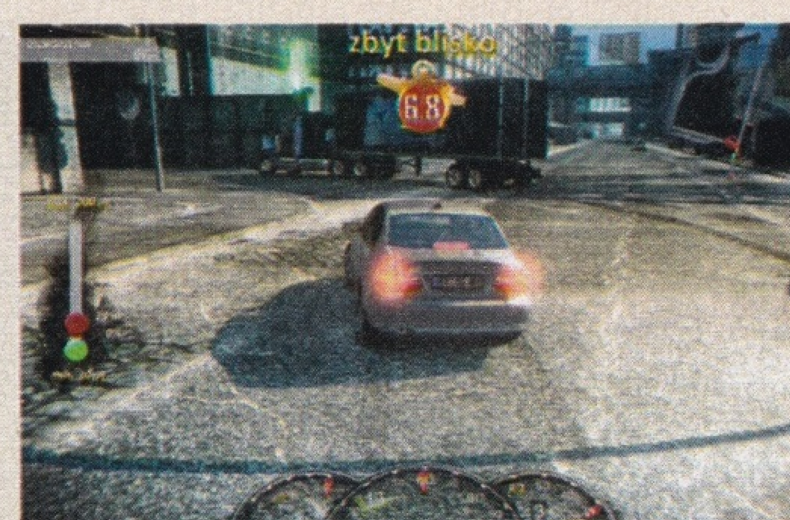
MINUSY

- błędy w wykrywaniu kolizji

Kobra 11, zgłoś się!



1 Bohaterowie „Alarm für Cobra 11" – i gry Crash Time II – to dwóch policjantów niemieckiej drogówki. O dziwo, żaden nie ma na imię Hans – jeden z nich to Ben, a drugi Semir. Ważną „postacią" jest też ich auto: BMW S3.



2 Gra oferuje ciekawe misje – już w pierwszej eskortujesz transport prototypowego bolidu Formuły 1.



3 Kiedy spowodujesz większą kraksę, możesz zobaczyć jej powtórkę. Zapnij pasy!

Metryczka gry

Crash Time II



Wydawca: City Interactive
Cena wydawcy: 19,99 zł
Najniższa cena: 19,00 zł (Komputronik, www.komputronik.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Synetic
Podobne do: Crash Time, Alarm for Cobra 11: Nitro
www.city-interactive.pl

Inne platformy: X360
PEGI: 7+

Wymagania sprzętowe: procesor 3,2 GHz, pamięć 512 MB RAM, karta graficzna z 256 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 4,2 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	7,0
Wielu graczy	4,0
Grafika	6,5
Dźwięk	6,5
Przystępność	8,0
Wykonanie	9,0
Ocena	**7,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Sportowa PC

RTL Racing Team Manager

Sezon Formuły 1 zbliża się wielkimi krokami, a my odkrywamy tajemnicę Roberta Kubicy. Naprawdę nazywa się on Domingo Hamiclo i jest... Hindusem.

O co chodzi? Gdy tego nie wiadomo, zawsze chodzi o pieniądze. Tym razem te, których zabrakło programistom z firm Comport Interactive i Donkey Games na wykupienie (na pewno drogiej) licencji na wykorzystanie prawdziwych nazw teamów i nazwisk zawodników startujących w wyścigach Formuły 1. W efekcie stworzona przez ten duet gra RTL Racing Team Manager, choć umieszcza cię w butach kierownika drużyny startującej w najszybszych wyścigach na świecie, udaje, że wcale nie chodzi o Formel Eins. To dlatego Ferrari nazywa się tu Red Horse, BMW Sauber to Mohn Racing, a nasz Robert to wspomniany już Domingo Hamiclo, kierowca polskiej narodowości, który jednak z wyglądu przypomina mieszkańca Bangalore.

Czy to ważny brak? Zależy od punktu widzenia. Dałoby się przeboleć fakt, że na tory (realne, takie jak w Formule 1) wyjeżdżają bolidy prowadzone przez fikcyjnych kierowców, gdyby RTL Racing Team Manager był ciekawszą produkcją. Można też ściągnąć nieoficjalną łatkę, którą – nie bez trudu – znajdziesz w sieci. Dodaje ona prawdziwe nazwiska, ale to tylko w niewielkim stopniu poprawia komfort rozgrywki. Jak się bowiem okazuje, nie brak licencji jest największym minusem tego tytułu. A co nim jest? Zbyt mały realizm i za duża prostota.

Formuła po niemiecku

Cała zabawa, jak w innych grach menedżerskich, polega na kierowaniu drużyną, w tym przypadku teamem wyścigowym. Składają się na to dwa podstawowe obszary działania: przygotowanie zespołu do startu w zawodach i same wyścigi. Możesz wybierać kierowców, pracowników obsługi (np. głównego mechanika), podpisywać umowy sponsorskie, zarządzać sprzedażą gadżetów, a także zlecać badania naukowe nad poszczególnymi komponentami bolidu.

Opcji jest całkiem sporo i początkowo można się w nich pogubić, ale po paru chwilach okazuje się, że tak naprawdę mechanizmy rozgrywki są proste i łatwo je rozpracować. Przez cały czas spędzony przy tym tytule nie opuszczało mnie wrażenie, że niewiele z rzeczy, które robię, ma rzeczywisty wpływ na wyniki moich kierowców. Znaczenie mają właściwie tylko parametry maszyny, reszta (np. rozbudowa zaplecza technicznego) liczy się w mniejszym stopniu. Podejrzewam również, że gra nieco oszukuje. Choćbym nie wiem jak faworyzował w ustawieniach bolidu Roberta (czyli Domingo), zawsze wyprzedzał go Michael Bauer (odpowiednik Heidfelda). Czyżby dlatego, że twórcy RTL Racing Team Manager noszą imiona Wolfgang i Stefan?

Ciekawszy, drugi moduł gry to wyścig, podzielony na jazdy próbne, kwalifikacje i główny przejazd. Sytuację na torze obserwujesz z lotu ptaka, zmieniać możesz nachylenie tzw. skrzydeł (przedniego i tylnego), rodzaj opon, a także strategię zjazdów do pit stopu. Mimo prostej grafiki rozgrywanie kolejnych Grand Prix budzi emocje – to zdecydowanie najlepszy element tej produkcji.

Podsumowanie: RTL Team Racing to gra, która nie ma zbyt wielu atutów – brakuje jej oficjalnej licencji, symulacja wyścigowego teamu jest uproszczona, a oprawa nie zachwyca. Nie ma się co czarować – do prawdziwej Formuły 1 ma się tak, jak... Kubica do Hamiclo.

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY

- stosunkowo emocjonujące wyścigi

MINUSY

- brak licencji
- uproszczone zasady
- nieciekawa oprawa

Żółta flaga



1 Sezon rozpoczyna się od wybrania kierowców, sponsorów i dostawców części do samochodów.



2 Gra nie korzysta z licencji Formuły 1, dlatego zamiast Kubicy jeździ w niej... Domingo Hamiclo.



3 Najciekawszy element gry to ekran wyścigu. Rywalizacja odbywa się na torze pokazanym z lotu ptaka. W okienku dostępny jest też tryb 3D, ale widać w nim jedynie przejazd wybranego bolidu po pustej drodze.

Metryczka gry PC

RTL Racing Team Manager



Wydawca: City Interactive
Cena wydawcy: 49,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: Comport Interactive, Donkey Games
Podobne do: F1 Manager Pro, Football Manager
www.racingteammanager.de

Inne platformy: brak
PEGI: 3+

Wymagania sprzętowe: procesor 2 GHz, pamięć 512 MB RAM, karta graficzna z 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 700 MB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	5,0
Wielu graczy	3,0
Grafika	3,5
Dźwięk	4,0
Przystępność	6,5
Wykonanie	8,0
Ocena	**5,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Akcja PC

Inne platformy PS3 X360

X-Blades

Słowo „gaijin" to japońskie określenie na cudzoziemca, obcego. Jeśli ktoś w ten sposób nazywa swoją firmę, musi mieć absolutnego fioła na punkcie Kraju Kwitnącej Wiśni.

Gaijin Entertainment, twórcy X-Blades, to... Rosjanie. Najwyraźniej jednak tacy, którzy nad kawior przedkładają jedzenie surowej ryby otoczonej wodorostami i rozgrzewają się przy tym sake (albo cudownie pysznym winem śliwkowym... Ech, rozmarzyłem się, przepraszam). Ich fascynacja Japonią i anime jest na tyle duża, że naprawdę trudno uwierzyć, że ta gra powstała w zupełnie odmiennej kulturowo Rosji.

Coś tu nie gra

Główną bohaterką X-Blades jest Ayumi, poszukiwaczka przygód, która zarabia na życie tak samo jak Lara Croft. Oczywiście chodzi o odnajdywanie skarbów, nie o kręcenie biodrami. Ten seksistowski wtręt jest jednak o tyle na miejscu, że nasza heroina wygląda co najmniej niepokojąco. Ma ciało bardzo rozwiniętej nastolatki (na oko: 85-40-85), zaś twarz – sześcioletniej dziewczynki. Gdy dodać do tego bardzo skąpy strój, całość wygląda mocno perwersyjnie.

W trosce o psychikę gracza twórcy zadbali, by na niezdrowe myśli podczas zabawy nie było ani chwili. X-Blades to naparzanka, w której 90% czasu spędzasz na jak najszybszym wciskaniu spacji i lewego przycisku myszy. Ta pierwsza odpowiada za skok, ten drugi to zaś uderzenie za pomocą ostrzy. Gdy Ayumi chwyci je w inny sposób, zamieniają się w pistolety z nielimitowaną amunicją (prawy przycisk myszy). A że wrogowie pojawiają się hurtowo, po kilkunastu minutach szybkiego klikania możesz sobie boleśnie zwichnąć palce.

Oczywiście na dwóch rodzajach ataków możliwości ofensywne się nie kończą. Twórcy zastosowali całkiem rozbudowany system rozwoju bohaterki. Odbywa się on dzięki zbieraniu dusz poległych przeciwników – na szczęście każdy z nich zostawia po sobie... więcej niż jedną. Za określoną ich liczbę można dokupić czary: błyskawice, ogniste kule, ataki działające na wszystkich naokoło itp. Lista zaklęć jest dość długa, zaś ich skuteczność zależy od rodzaju wroga. Oznacza to mniej więcej tyle, że podczas walki czasem będziesz musiał przejść do menu, żeby zmienić skróty do czarów – naraz można mieć przypisane tylko cztery.

Wszystko fajnie, ale...

Rozrywka byłaby niezła, ale w czerpaniu pełnej radości z gry przeszkadzają dwie rzeczy. Pierwsza to sterowanie – jeśli korzystasz z klawiatury i myszy, lepiej od razu przesiądź się na pada, zaoszczędzisz sobie sporo nerwów. Druga jest już nieco trudniejsza do obejścia: X-Blades jest niestety monotonna. Niektóre walki ciągną się w nieskończoność, a starcia z bossami zamieniają się czasem w koszmar – zwłaszcza jeśli zdarzy ci się zginąć, przez co musisz przechodzić nawet cały poziom od początku.

Na pochwałę zasługuje za to oprawa wizualna. Grafika jest ładna i wyraźna, obfituje też w ciekawe efekty świetlne, nie przeciążając przy tym wcale komputera. Przeciwnie – na niemłodej już maszynie bez kłopotu osiągałem 70 klatek na sekundę przy najwyższych detalach i w rozdzielczości 1900 x 1200! Gorzej na tym tle wypada dźwięk. Szybka muzyka pasuje do tego, co się dzieje na ekranie, ale jest hałaśliwa i niestety prędko męczy.

Podsumowanie: X-Blades to tytuł, który większości graczy raczej nie przypadnie do gustu. Walki są ładne, ale ze względu na prostą konstrukcję lokacji i zasady dość szybko popada się w rutynę. Polecam głównie największym wielbicielom bezmyślnego rąbania i... lolitek. A najlepiej obu tych rzeczy równocześnie.

Maciej Kuc | teut@click.pl

PLUSY

- rozbudowany system rozwoju
- ładna grafika
- płynność działania

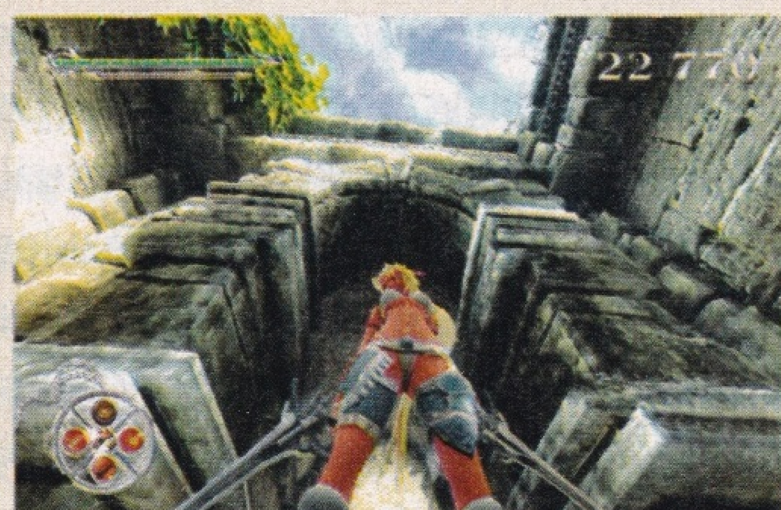
MINUSY

- niewygodne sterowanie klawiaturą
- monotonia

Ostre zabawy



1 Zabaw światłem twórcy sobie nie żałowali – czasem mogą wręcz oczy rozboleć.



2 Lokacje nie są ani duże, ani skomplikowane. Ale mimo to grafika ma swój urok.



3 Niech cię nie zmyli anielska twarz Ayumi. Tak naprawdę jest to wyjątkowo ostra dziewczyna, która może cię odwiedzić już za 90 złotych! Pytanie tylko, czy nie rzucisz jej w kąt po paru godzinach zabawy...

Metryczka gry PC

X-Blades



Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 89,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: Gaijin Entertainment
Podobne do: Heavenly Sword
www.x-blades.com

Inne platformy: PS3 X360
PEGI: 12+

Wymagania sprzętowe: procesor 3 GHz, pamięć 1 GB RAM, karta graficzna ze 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 2,5 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	6,0
Wielu graczy	–
Grafika	7,5
Dźwięk	6,0
Przystępność	6,0
Wykonanie	9,5
Ocena	**6,5**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Akcja PS3
Inne platformy X360

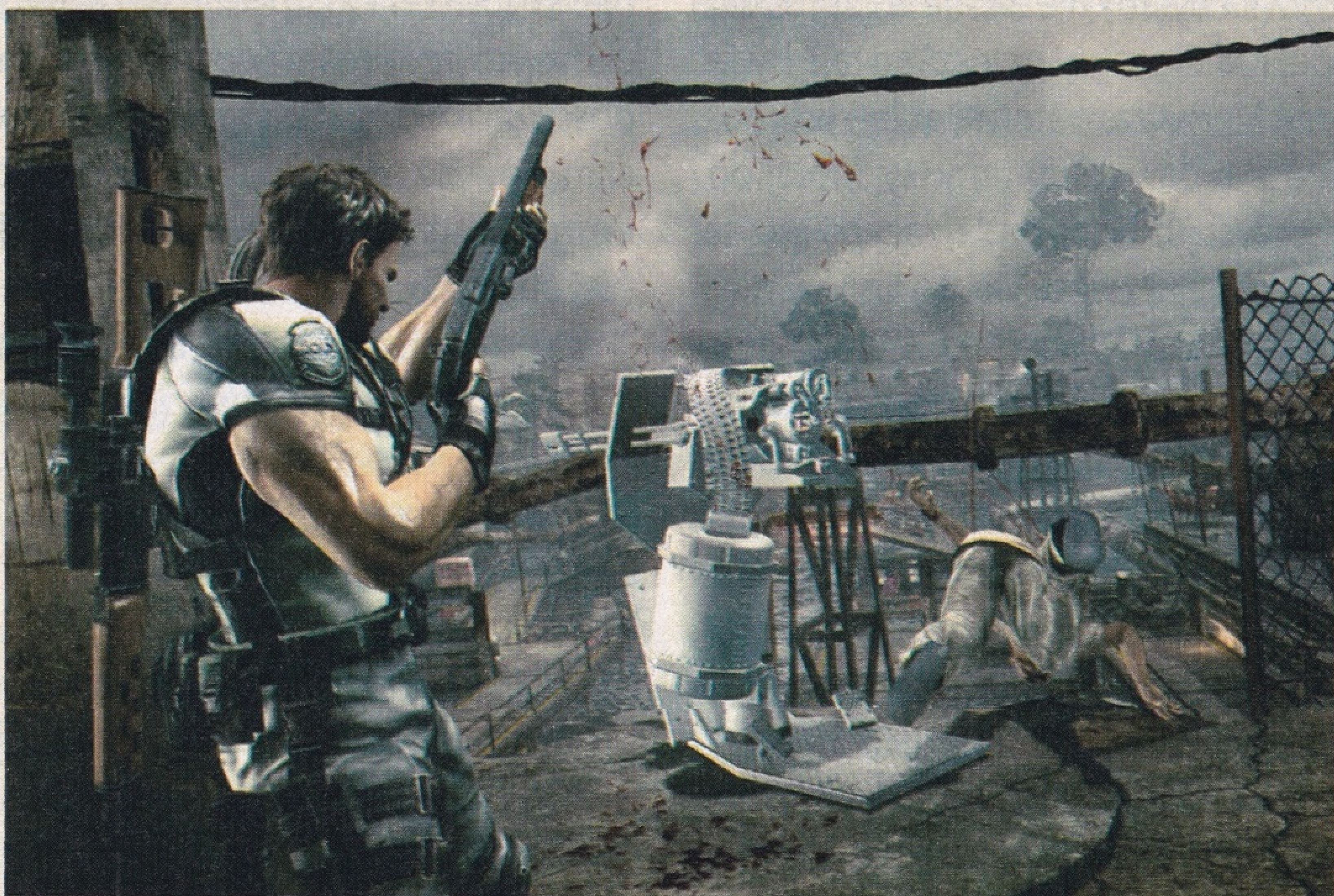
WYBÓR REDAKCJI 4/2009 Click! HIT DOBRY ZAKUP

Resident Evil 5

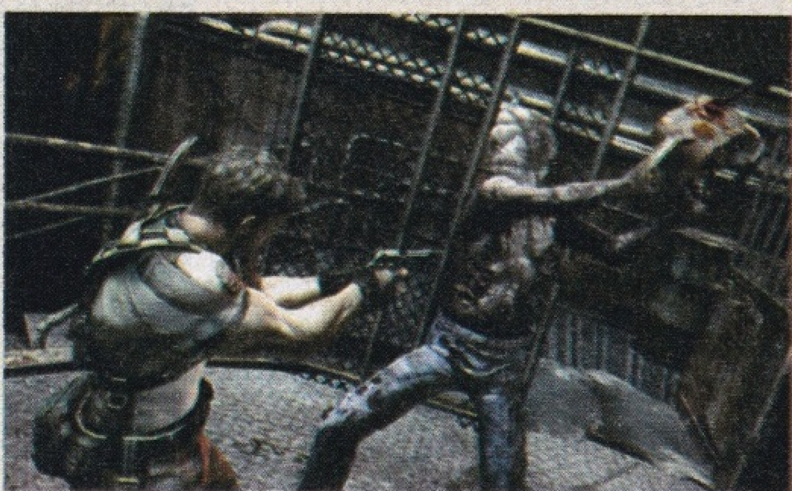
Stosy ciał, rój much, prażące się w słońcu pasożyty, a pośrodku twardy koleś ze spluwą. Kolejną część sagi o wirusie T czas zacząć!

Na początku ustalmy jedną rzecz, aby dla wszystkich było jasne – Resident Evil 5 nie jest survival horrorem. Wszystko – włączając w to mechanizmy, scenariusz i oprawę – sprawia, że mamy do czynienia z grą akcji. To zresztą żadna niespodzianka, bowiem już od kilku odsłon seria sukcesywnie oddalała się od swych „strasznych" korzeni, stawiając na strzelanie i rozwój fabuły. W tym aspekcie najnowsze dzieło Capcomu trafia dokładnie w niszę wyżłobioną cztery lata temu przez jego wielkiego poprzednika. Ba, pasuje tam niemal idealnie, oferując dokładnie taki sam model rozgrywki i podobne sterowanie, a miejscami zahaczając wręcz o autoplagiat. W zasadzie, gdyby spojrzeć na nią z perspektywy najgłośniejszych dziś strzelanek, Resident Evil 5 to gra statyczna, wtórna i archaiczna. Ale co z tego, skoro wciąga jak diabli?

Zasiedziałe zło



1 Jak zwykle w Residentach walka jest tu przede wszystkim kontaktowa, a strzelba doskonale przydaje się w niemal każdej sytuacji. Co nie znaczy, że nie należy korzystać z okazji postrzelania z większego kalibru.



2 Wśród wrogów spotkasz starych znajomych w nowych, mroczniejszych wcieleniach.



3 Kooperacja to jeden z głównych punktów rozgrywki. Z zaworami Chris radzi sobie jednak sam.



4 Przerywniki filmowe to światowa klasa. Niewiele może dorównać im dynamiką.



5 Rozgrywkę kilkakrotnie urozmaicają etapy, w których prujesz do wrogów z minigunów.

Akcja osadzona jest w popularnej ostatnio w branży Afryce (patrz: Far Cry 2, Afrika na PS3). Głównym bohaterem jest znany z trzech z siedmiu (!) wcześniejszych odsłon serii Chris Redfield. Jako członek BSAA, organizacji walczącej z bioterroryzmem, motywowany wydarzeniami z przeszłości rusza na Czarny Ląd w poszukiwaniu źródeł wirusa. Na miejscu zastaje zastępy zainfekowanych pasożytami Las Plagas istot, włącznie z indywiduami, którym po odstrzeleniu głowy wyrastają z szyi wijące się, oślizgłe macki. Nie wspominając o psach z rozszczepionymi łbami oraz twardych jegomościach z piłami łańcuchowymi i workami na głowie (z dziurką na jedno oko).

Większość czasu spędzisz właśnie w towarzystwie powyższych, prując do nich z wszystkiego, co znajdziesz pod ręką i co zmieści się w twoim ekwipunku. Nauka sterowania (a w zasadzie przypomnienie jej sobie z poprzedniej części) zajmuje chwilę, a kierowanie poczynaniami Chrisa nie sprawia większych problemów. Bezwzględnie powinieneś jednak opanować szybkie grzebanie w ekwipunku, który otwiera się za pomocą przycisku △. Dzięki temu w ogniu walki będziesz mógł błyskawicznie wykorzystać przedmioty spoza czterech głównych, przypisanych do krzyżaka pada.

Tylko w duecie

Fani ze zrozumieniem i zapewne z sentymentem (ale pewnie również z dozą rozczarowania) przywitają system walki, który uniemożliwia jednoczesne poruszanie się i strzelanie. Przyzwyczajenie się do tego nie jest trudne i wymaga jedynie przyjęcia takiej, a nie innej konwencji. Mimo to odbieganie co chwila od goniącej cię grupki wrogów i obracanie się, by wycelować, zamiast chodzenia do tyłu i jednoczesnego ostrzeliwania się, wygląda sztucznie, zwłaszcza w zetknięciu z realistyczną oprawą graficzną, o której za chwilę. Strzelanie do residentowych zombiaków wciąż jednak daje sporo satysfakcji. Poziom trudności został dobrany idealnie do tego, by każde większe starcie – choć zwykle zwycięskie – sprawiało wrażenie desperackiej walki o życie na ostatnich nabojach.

Chris nie będzie zdany na obcym terenie wyłącznie na siebie. Wspomoże go bowiem Sheva Alomar – członkini lokalnego oddziału BSAA i przy okazji jedna z ciekawszych żeńskich postaci, jakie ostatnio widziałem w grach. Ci, którzy pamiętają użeranie się z młodą Ashley Graham w „czwórce", przywitają silną, potrafiącą o siebie zadbać partnerkę z otwartymi ramionami. Doskonale radząca sobie w walce dziewczyna nieraz uratuje ci skórę, strzelając do zachodzących cię od tyłu zainfekowanych czy częstując kopniakiem tych, którzy zdołali się do ciebie przyssać. Jakby tego było mało, sympatyczna koleżanka pozbiera również amunicję i złoto, które zauważy, oraz, jeżeli tylko będzie miała zapas, wspomoże cię zastrzykiem nabojów lub poczęstuje leczącym ziołem. Za jej stworzenie brawa należą się zarówno scenarzystom, jak i grafikom. A także aktorce podkładającej Shevie głos i wyginającej za nią ciało w sesjach motion capture.

Co więcej, dzięki jej stałej obecności w każdej chwili możesz do współpracy zaprosić prawdziwą koleżankę (lub, od biedy, kolegę), by za pośrednictwem sieci lub na jednym ekranie wespół mierzyć się z kłodami rzucanymi wam pod nogi przez programistów. Głęboko zaszyty w rozgrywkę, nieustannie obecny tryb kooperacji to bez wątpienia jeden z najmocniejszych punktów tej produkcji.

Ultimatum Redfielda

Jeśli już jesteśmy przy tym, czym nowy Resident zachwyca, nie sposób nie wspomnieć o grafice, dzięki której wirtualna Afryka – czy to spalone słońcem wioski, czy mokradła, czy nawet takie obiekty, jak rafineria – wygląda wprost wspaniale. Jak... jak... jak w Far Cry 2. Albo i lepiej. Wrażenie robią zarówno szczegółowe postacie pary bohaterów, jak i co bardziej ohydni Majini (bo tak w ichnim dialekcie zwą się czarnoskóre zombi). Całkowicie



Żar tropików zachęca do zbliżeń. Daj buzi!

W momentach, gdy czas goni lub wrogów jest zbyt wielu – lepiej przebiec obok.

zwaliły mnie z nóg jednak przerywniki filmowe. Zostały one zrealizowane w duchu hollywoodzkich produkcji, a świetna, dynamiczna praca kamery przywodziła mi na myśl najlepsze wzorce, z „Ultimatum Bourne'a" na czele. Bomba!

Zarówno prerenderowane filmy, jak i animacje na silniku gry doskonale zresztą spełniają swą rolę w popychaniu do przodu fabuły. Co planuje Albert Wesker? Kim jest Excella Gionne? Co tak naprawdę stało się z... A figę, nie powiem. Splątane losy bohaterów serii warto poznać samemu. I to nawet wtedy, kiedy jest to twoje pierwsze spotkanie z cyklem, bowiem w grze znajdziesz streszczenie poprzednich wydarzeń i krótkie życiorysy najważniejszych postaci.

Podsumowanie: W najnowszego Residenta gra się – nie owijając w bawełnę – świetnie. Pomimo swej dość statycznej natury walki z wieloma przeciwnikami naraz potrafią dostarczyć sporo emocji. Jest to dzieło, którego poszczególne elementy składowe widziałeś już w dziesiątkach innych produkcji – a jednak dzięki swojemu niepowtarzalnemu charakterowi, ciekawym postaciom i doskonałemu wykonaniu nie sposób się od niego oderwać. I właśnie za to tej grze należy się tak wysoka ocena.

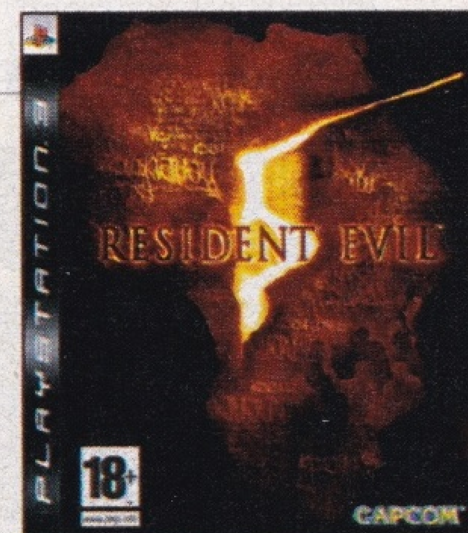
Michał Kuszewski | fenrir@click.pl

PLUSY
- doskonała oprawa graficzna
- Sheva i tryb kooperacji
- po prostu wciąga!

MINUSY
- wciąż strzelasz w bezruchu
- mało oryginalna

Metryczka gry PS3

Redident Evil 5



Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 279,90 zł
Najniższa cena: 199,90 zł (Gry OnLine, sklep.gry-online.pl)
Data premiery: 13 marca 2009
Producent: Capcom
Podobne do: serii Resident Evil, serii The Suffering
Internet: www.residentevil.com
Maksymalna liczba graczy: 2/2 (konsola/PlayStation Network)

Obsługiwane rozdzielczości: 480 (SD) 480p 720p 1080i 1080p
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo przestrzenny
Lokalizacja: pełna kinowa tylko opakowanie i instrukcja brak

Inne platformy: PC X360



PEGI: 18+

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Dzięki fabule i odrobinę statycznym, ale znakomicie wyważonym strzelaninom Resident wciąga. Kurczę, rzucam to pisanie i wracam grać!	9,0
Żywotność	Gra oferuje wystarczająco dużo ukrytych przedmiotów i trofeów do zdobycia, by wracać do niej kilkakrotnie.	9,0
Różnorodność	Głównie strzelasz do zainfekowanych i walczysz z bossami. Ucieczki przed motozombiakami czy sterowanie ślizgaczem umilają rozgrywkę.	8,0
Sztuczna inteligencja	Tutaj na pierwszy plan wybija się pomocna w większości sytuacji Sheva. Zombiaki zaś pchają się drzwiami i oknami, byle cię dopaść. I to wystarczy.	8,0
Suma		8,5
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Resident Evil 5 przeznaczony jest do trybu kooperacji. Mając przy drugim padzie znajomą osobę, czerpie się z gry więcej przyjemności.	9,0
Żywotność	Grając z drugą osobą, będziesz w stanie znaleźć więcej ukrytych miejsc i zdobyć więcej trofeów.	8,0
Różnorodność	Wcielić się możesz w Chrisa, Shevę i... tyle. Cała reszta rozgrywki pokrywa się z tym, co zobaczysz w trybie single.	8,5
Obsługa rozgrywki	Tryb split screen jest kontrowersyjny i średnio użyteczny. Grając w sieci, w każdej chwili możesz do kogoś dołączyć – i vice versa.	8,0
Suma		8,5
Grafika		
Wygląd	Zainfekowana Afryka wygląda pięknie. Cut-scenki to prawdziwy majstersztyk.	9,5
Animacje	Motion capture jest na najwyższym poziomie, wijące się oślizgłe macki też.	9,0
Suma		9,5
Dźwięk		
Muzyka	Rzadko słyszana, ale budująca klimat.	8,0
Efekty	Głosy aktorów brzmią dobrze. Wiele dźwięków słyszałeś już w „czwórce".	8,0
Suma		8,0
Przystępność		
Sterowanie	Nie ma ze sterowaniem problemów, choć wykorzystuje wszystkie przyciski pada.	8,0
Interfejs	Specyficzny, zwłaszcza jeśli chodzi o ekwipunek. Wymaga przyzwyczajenia.	7,5
Poziom trudności	Znakomicie dobrany. Wiele walk kończysz na ostatnich nabojach.	9,0
System pomocy	Wiele przydatnych wskazówek znajdziesz jako notatki poukrywane w grze.	8,0
Suma		8,5
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Zdarzają się spowolnienia, jednak nie wpływają one na rozgrywkę.	8,0
Czasy ładowania	Bardzo krótkie. Tak, jakby ich nie było.	9,5
Suma		9,0

Wynik testu

fenrir@click.pl



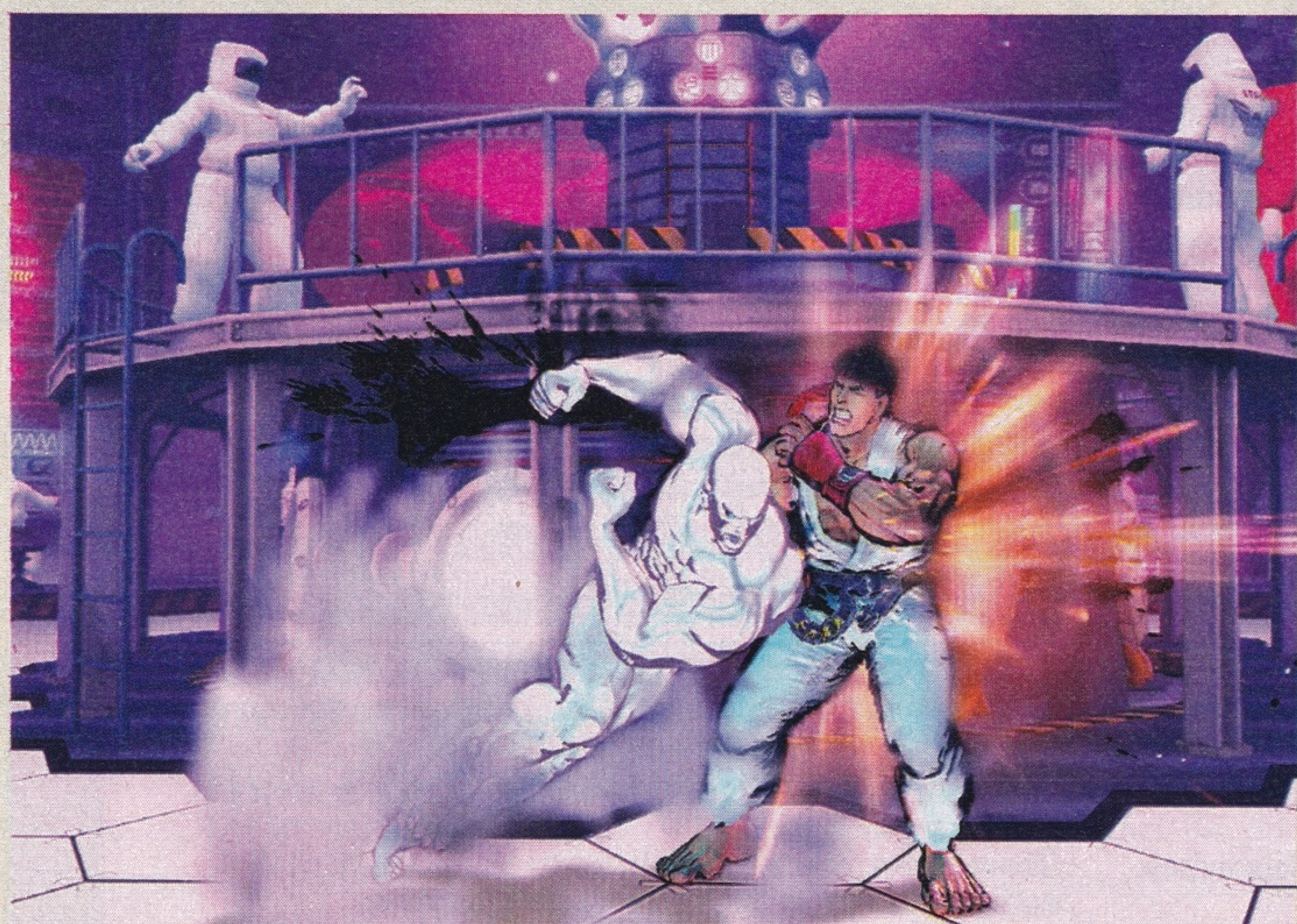
Na początku równie łatwo dać się omamić warstwie wizualnej, co zniechęcić konwencją „stanej" strzelanki oraz niewielkim zaangażowaniem w procesy myślowe przeciwników. Po kilku spędzonych z grą chwilach dasz się jednak ponieść historii, a głód kolejnych ustrzelonych zombiaków rośnie i rośnie... Jeżeli nie jest to najlepszy Resident ze wszystkich, to na pewno plasuje się w czołówce.

Tryb dla jednego gracza	8,5
Tryb dla wielu graczy	8,5
Grafika	9,5
Dźwięk	8,0
Przystępność	8,5
Wykonanie techniczne	9,0
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6 7 8 9)	**9,0**

Kiedy postrzelamy na piecu?

Nie jest wielką tajemnicą, że Resident Evil 5 zostanie wydany również w wersji na pecety. Z tego, co nam wiadomo, jego premiery powinniśmy się spodziewać jeszcze przed wakacjami. Pamiętając całkowicie spartoloną pod względem grafiki konwersję poprzedniej części (przynajmniej do momentu wyjścia patcha oznaczonego numerem 1.1.0), jesteśmy gotowi poczekać odrobinę dłużej, byleby tylko gra wyglądała równie dobrze jak na konsolach. Ciekawe też, jak twórcy tym razem rozwiążą problem sterowania – w Resident Evil 4 nie dało się grać bez pada w dłoniach i najprawdopodobniej tym razem będzie tak samo.

Ćwierć obrotu i... cios!



1 Na początku masz dostęp tylko do postaci znanych ze Street Fightera II. Wszyscy toczą ostatni pojedynek z Sethem (z lewej) – ta walka sprawi, że poznasz przekleństwa, o których istnieniu nie wiedziałeś...



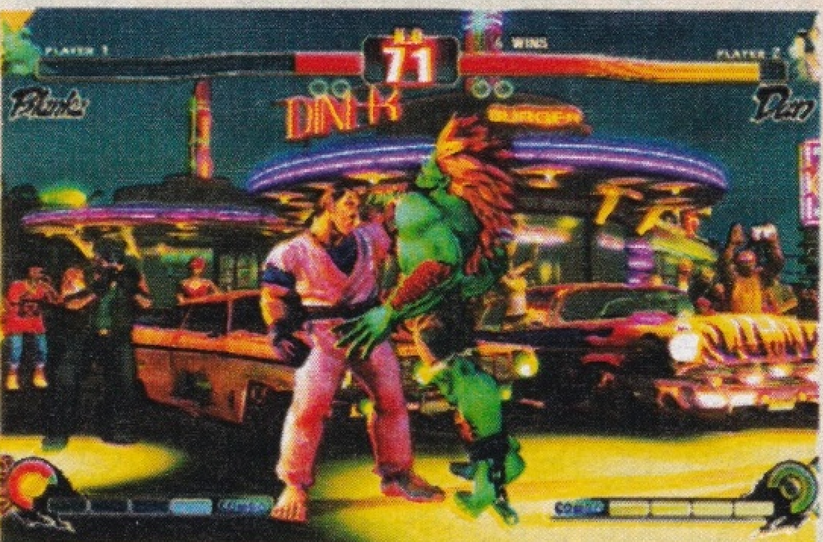
2 Ukończenie trybu Arcade dodaje nowych wojowników z pozostałych części serii, m.in. Rose.



3 W grze są cztery nowe postacie. Najmniej udany jest Abel (z lewej), zadający źle wyważone ciosy.



4 Największym atutem gry jest oprawa graficzna. Szczególnie efektowne są tzw. Ultra Combos, kiedy to kamera podjeżdża blisko wojowników i ze szczegółami pokazuje to, co dzieje się na ekranie.



5 Słabością systemu walki są chwyty – pozwalają w zbyt łatwy sposób sponiewierać rywala.



6 Część rozszerzeń trzeba ściągnąć z Xbox Live/PSN, np. dodatkowe stroje dla wszystkich postaci.

Akcja X360
Inne platformy PS3

Street Fighter IV

Ćwierć obrotu od dołu w prawo plus uderzenie pięścią. Góra i mocny kopniak. Tył – naładuj! – a potem od razu przód i cios pięścią. Poznajesz?

Na długo przed Tekkenem, Soul Caliburem, a nawet Mortal Kombat gatunek bijatyk miał tylko jednego króla – i nazywał się on Street Fighter II. Każdy szanujący się gracz wiedział, kim są Ryu, Ken i Sagat, znał kombinację niezbędną do wykonania hadoukena i bez większych skrupułów naciągał mamę na drobniaki, przepuszczane potem w lokalnym salonie gier przy automacie z Ulicznym wojownikiem. Ci, którzy pamiętają te czasy, mają dzisiaj sporo lat na karku, ale jeśli wciąż się szanują, w ich domach pod plazmą czy panelem LCD stoi przynajmniej jedna z next-genowych konsol. Czy wydana właśnie czwarta część serii sprawi im tyle radości, co jej wielki poprzednik z 1992 roku? Czy Street Fighter IV ma szansę porwać nowe pokolenie graczy?

Ultra combo w trzeciej rundzie

Bijatyki to szczególny gatunek gier. Na pierwszy rzut oka sprawiają wrażenie dość prostych, bo można by pomyśleć, że nie ma wielkiej filozofii w produkcji, w której dwie postacie naparzają się po pyskach. Najlepsi reprezentanci tego gatunku to jednak dzieła złożone nie mniej niż skomplikowane strategie. Skonstruowanie wyważonego systemu walki to zadanie, z którym radzą sobie tylko nieliczni – zwykle ci, którzy w całości poświęcają się tylko temu rodzajowi gier. Takich właśnie fachowców zebrał Yoshinori Oro, główny projektant Street Fightera IV. I trzeba przyznać, że efekt pracy jego ludzi może się podobać.

Starcia toczą się tu tylko w dwóch wymiarach, ale każda z 25 dostępnych postaci ma bogaty wachlarz ataków, wcale nie mniejszy niż bohaterowie takich trójwymiarowych bijatyk, jak choćby Virtua Fighter. System walki opiera się na sześciu przyciskach: słabym, średnim i mocnym uderzeniu pięścią oraz takim samym zestawie kopniaków. Ich sekwencje, połączone z ruchami gałką pada, aktywują odpowiednie ciosy. Każdy z nich jest nieco inny, używany w odmiennej sytuacji, inaczej oddziałujący na wroga. Można je zatrzymać na dwa sposoby: korzystając z prostego bloku (wykonywanego przez ruch gałką w kierunku przeciwnym do rywala) lub z tzw. Focus Attack.

To ostatnie to nowość, jaką do serii wprowadza Street Fighter IV – specjalny rodzaj ataku, który użyty w odpowiednim momencie pozwala przyjąć jeden cios przeciwnika i natychmiast odpowiedzieć własnym, którego siła jest odpowiednio wzmocniona. Inną nowinką są tzw. Ultra Combos, zadawane wtedy, gdy naładuje się widoczny na dole ekranu wskaźnik rosnący wraz z każdym udanym uderzeniem konkurenta. Mechanizm ten ma umożliwiać odwrócenie losów pojedynku, ale bywa nadużywany przez konsolę do pozbawiania cię zwycięstwa w krytycznym, finałowym momencie.

Kontroler dla wojownika



Cacko dla fighterów.

System walki serii Street Fighter opiera się na sześciu klawiszach – pad do Xboksa czy PlayStation ma ich zaś tylko cztery. W związku z tym najsilniejsze kopniaki i uderzenia pięścią przypisane są do przednich spustów, co sprawdza się nieźle, ale niestety nie optymalnie. Kłopot sprawia także analogowa gałka, nieprzystosowana do „obciążeń", jakie potrafią wywołać najbardziej zacięte pojedynki. Z myślą o zawodowcach firma Mad Catz wypuściła kontroler zaprojektowany specjalnie dla tej gry. Kosztuje on 69 dolarów w wersji na PS3 i 79 dolarów dla X360. W Polsce jest jeszcze niedostępny, ale na pewno wkrótce znajdzie się w ofercie sklepów internetowych (i Allegro).

To jeden z dwóch drobnych minusów, które nie pozwalają nazwać systemu walki Street Fightera IV majstersztykiem. Drugim jest zbyt duża skuteczność przerzutów, które odpowiednio stosowane (raz za razem, gdy przeciwnik podnosi się, od razu znów aktywujesz chwyt) pozwalają osłabić oponenta w taki – nieco oszukany – sposób.

Raz po pysku... i co dalej?

Mocno zaskoczył mnie wysoki poziom trudności. Na średnich, domyślnych ustawieniach konsola potrafi pozamiatać graczem już przy drugim czy trzecim starciu – a przecież każde kolejne jest bardziej wymagające. Trzeba naprawdę sporo czasu na wyrobienie odpowiednich umiejętności, by stawić czoła przeciwnikowi.

Na szczęście wszelkie przekleństwa, które będziesz rzucał w trakcie nauki, Street Fighter IV wynagradza rewelacyjną oprawą graficzną. To właśnie w taki sposób powinno się odświeżać produkcje sprzed lat! Gra wygląda tak, jakby dwuwymiarowym sprite'om ze starego Ulicznego wojownika ktoś w magiczny sposób dodał głębię i trzeci wymiar, a potem zaczął pokazywać co smakowitsze uderzenia z różnych kątów. Płynność animacji porywa, a rozgrywka toczy się tak szybko, że trudno dostrzec sporadyczne przenikanie się obiektów (np. pięści i głowy...).

Świetnie przygotowano także areny, na których toczą się walki. Jest ich szesnaście, a każda ma jakiś smaczek, który wywołuje uśmiech na twarzy. Może to być sposób, w jaki przerabia klasyczną arenę ze Street Fighter II (np. Small Airfield), albo zabawne animacje rozgrywające się w tle (jak bawiące się w chowanego dzieciaki w Overpass).

Oprawę graficzną uzupełniają filmiki zrealizowane w konwencji anime: zachwycające nowatorskim stylem intro i klasyczne dalekowschodnie kreskówki wprowadzające do historii każdą z postaci. Mniej spodobała mi się ścieżka dźwiękowa – o ile efekty uderzeń i kopniaków brzmią odpowiednio mocarnie, tak muzyka nawiązuje do melodii popularnych w latach 80. i drażni ucho przyzwyczajone do utworów z XXI wieku.

Zespół Yoshinori Oro świetnie poradził sobie z odświeżeniem oprawy gry oraz opracowaniem solidnego systemu walki – to jednak za mało, by wystawić Street Fighterowi IV najwyższą ocenę. Problem w tym, że ta fantastyczna bijatyka oferuje ledwie kilka trybów rozgrywki i niewiele bonusów, które chciałoby się odkrywać. Brakuje więc motywacji, by poświęcić zabawie więcej niż kilkanaście minut raz na dwa dni. Ścierać się można w pojedynkę z coraz trudniejszymi przeciwnikami kierowanymi przez konsolę oraz we dwójkę – przed jednym telewizorem lub za pośrednictwem internetu. Do tego dochodzą tzw. Challenges, czyli wyzwania polegające np. na pokonaniu określonej liczby przeciwników w danym czasie, ale nagrody za ich zaliczenie są mizerne: ikonki, które można dołączyć do wizerunku postaci, i krótkie hasełka wyświetlane w trakcie pojedynków sieciowych (np. „Nie bij, dopiero się uczę"). Brakuje turniejów, trybów „fabularyzowanych" i innych pomysłów na nadanie bijatykom dramaturgii. Mają się one pojawić dopiero w darmowym dodatku Championship Mode Expansion Pack. Kiedy? Nie wiadomo.

Podsumowanie: Spośród wszystkich wydanych dotychczas „nowych wersji starych gier" nie było jeszcze tak udanej jak Street Fighter IV – a mimo to pozostawia ona lekki niedosyt. Wysoki poziom trudności i brak trybów trzymających przed ekranem na dłużej powodują, że to produkcja nie dla każdego – a dla fanów gatunku. Zarówno tych, którzy kiedyś naciągali mamę na drobniaki, jak i tych, którzy robią to teraz...

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY

- system walki
- fantastyczna oprawa graficzna
- płynny tryb sieciowy

MINUSY

- za mało trybów rozgrywki

Metryczka gry X360

Street Fighter IV



Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 229,90 zł
Najniższa cena: 174,90 zł (Planeta gier, www.planetagier.com.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Capcom
Podobne do: Guilty Gear 2: Overture
Internet: www.streetfighter.com
Maksymalna liczba graczy: 2/2 (konsola/Xbox Live)

Obsługiwane rozdzielczości: 480 (SD), 480p, 720p, 1080i, 1080p
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak

Inne platformy: PC, PS3
PEGI: 12+, PEGI ONLINE

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	System walki opracowano w doskonały sposób i tylko kilka drobnych zastrzeżeń sprawia, że nie otrzymuje on najwyższej oceny.	8,5
Żywotność	Jeśli jesteś fanem tego typu gier, będziesz bawił się bez końca – system walki jest wystarczająco głęboki. Gorzej, gdy zabraknie motywacji...	8,0
Różnorodność	Możesz się tylko bić albo... bić. Twórcy nie zrobili praktycznie nic, by zróżnicować rozgrywkę. To minus Street Fightera IV.	7,0
Sztuczna inteligencja	Konsola świetnie radzi sobie z żywym graczem – wie, jak kontrować, kiedy wyprowadzać ciosy, i nie oszukuje (za wyjątkiem ostatniego bossa, Setha).	9,0
Suma		8,0
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Jeszcze większa niż w trybie dla jednego gracza – pojedynki w sieci są nieprzewidywalne, a więc i bardziej ekscytujące.	9,0
Żywotność	Nieskończona – przez najbliższych kilkanaście miesięcy nie będzie problemu ze znalezieniem rywala do gry.	10,0
Różnorodność	Żywi przeciwnicy to różny poziom umiejętności i odmienne style walki. Wciąż jednak brakuje jakichś dodatkowych smaczków różnicujących zabawę.	8,0
Obsługa rozgrywki	Lagi są sporadyczne, nawet z ludźmi z daleka. Minus trybu sieciowego to brak możliwości rezygnacji z pojedynku – jeśli ktoś cię wyzwie, właściwie musisz walczyć.	8,5
Suma		9,0
Grafika		
Wygląd	Rewelacyjny styl – połączenie retro grafiki z nowoczesną oprawą 3D!	9,0
Animacje	Płynne, efektowne, z wykopem – takie, jakie być powinny.	9,0
Suma		9,0
Dźwięk		
Muzyka	Kawałki rodem z lat 80. trochę nie przystają do dzisiejszych czasów.	6,0
Efekty	Satysfakcjonujące – czuć moc każdego uderzenia.	9,0
Suma		7,5
Przystępność		
Sterowanie	Wygodne i nieźle przeniesione z automatów na konsolowe pady.	8,0
Interfejs	Wystarczający – dobrze informuje o przebiegu pojedynku.	8,0
Poziom trudności	Zbyt wysoki – standardowy poziom trudności długo prowokuje do przeklinania.	6,0
System pomocy	Praktycznie nie istnieje. Najlepszy trening to część wyzwań z trybu Challenges.	5,0
Suma		7,0
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Bez zarzutu. To gra szybsza od błyskawicy.	10,0
Czasy ładowania	Praktycznie niezauważalne. Rewelacja!	10,0
Suma		10,0

Wynik testu

F77@click.pl



Udany powrót jednej z najlepszych serii bijatyk w fantastycznej oprawie graficznej. Jedyny minus tej produkcji to brak bardziej rozbudowanych trybów i pomysłów na rozgrywkę. Zdaje się, że Capcom chce zarobić, część z nich dodając w płatnych dodatkach, z innymi zaś nie zdążył i będzie je udostępniał za darmo w sieci. To nam się nie podoba – w przeciwieństwie do samej gry!

Tryb dla jednego gracza	8,0
Tryb dla wielu graczy	9,0
Grafika	9,0
Dźwięk	7,5
Przystępność	7,0
Wykonanie techniczne	10,0
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6 7 8 9)	**8,5**

Street Fighter IV PC



Premiera Street Fightera IV na PC to pewniak. Capcom zapowiedział wydanie tej edycji, choć szybko było wiadomo, że priorytet mają wersje konsolowe i to one trafią na rynek jako pierwsze. Według obecnych planów gra zostanie wydana na blaszaki w drugim kwartale tego roku (w maju lub czerwcu) i być może będzie zawierać dodatki, które pojawią się do tej pory – w tym m.in. Championship Mode Expansion Pack.

Ryu na PC – w maju?

Akcja PS3

Killzone 2



Po miesiącach zapowiedzi ukazał się wreszcie Killzone 2 – to jedna z najgłośniejszych premier w historii konsoli next-gen. Sprawdzamy, czy warto było czekać.

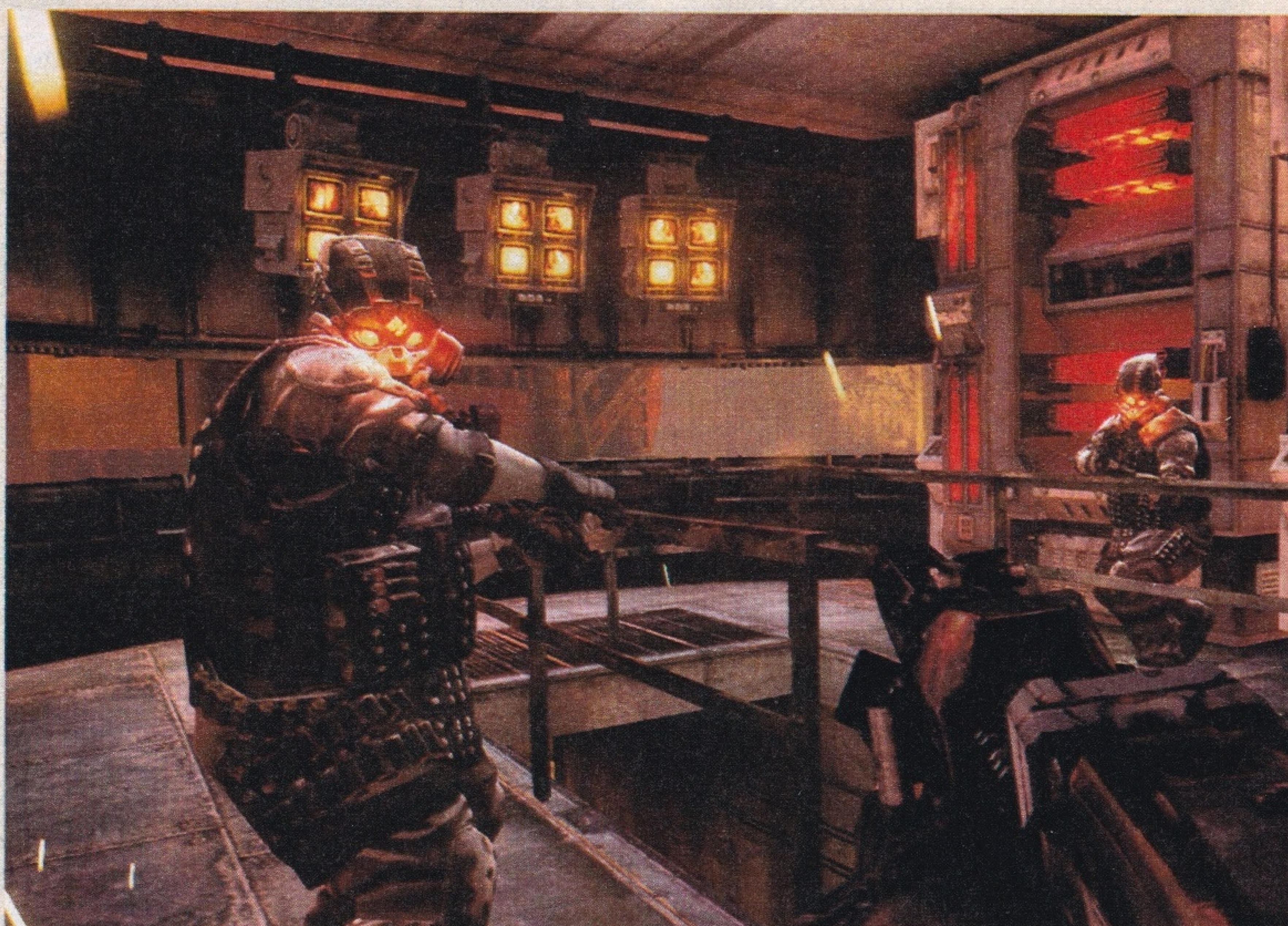
Killzone 2 to wbrew tytułowi już trzecia odsłona konfliktu z wychowanymi na niegościnnej planecie, rządzonymi ręką tyrana Helghastami. Killzone na PS2 oraz Killzone: Liberation na PSP opowiadały o rozpaczliwej, ale zwycięskiej obronie planety Vekta przed inwazją odzianych w czerń żołnierzy. Tym razem podniesieni na duchu wygraną wojną wojownicy ISA, po których stronie stoi gracz, przypuszczają w odwecie zmasowany szturm na ojczyznę przeciwników. Ty zaś, jako sierżant Thomas „Sev" Sevchenko wraz z kolegami z Oddziału Alfa – Rikiem, Garzą i Natką – lądujesz w samym jej centrum z misją pojmania przywódcy wroga, Visariego.

Gra wciąga już od pierwszych minut po zetknięciu z powierzchnią niegościnnej planety. Wokół wznoszą się tumany kurzu i kłęby dymu, wrogie pociski świszczą koło uszu, a koledzy z oddziału przekrzykują się nawzajem. Na ekranie nie ma zbędnych informacji, ikonek ani pasków. Gdy strzelasz, widzisz stan amunicji, gdy zaś przyjmujesz ołów na siebie, ekran staje się poplamiony krwią, a obraz traci kolor. Możesz nieść tylko po jednej broni krótkiej i długiej, a także nóż i pęk granatów. W żaden sposób nie jesteś jednak ograniczany w doborze pukawek, których na stojakach oraz przy parujących jeszcze ciałach Helghastów znajdziesz bez liku.

A kto umarł, ten nie żyje

Strzelaniny w Killzone 2 są doskonale zrealizowane i bardzo satysfakcjonujące. Z jednej strony odpowiada za to doskonała grafika, z drugiej zaś inteligencja przeciwników oraz dobrze wyważony poziom trudności. Doskonałym krokiem twórców było dodanie systemu chowania się za osłonami i wychylania się zza nich dzięki przytrzymaniu LT. Wystarczy dosłownie kilka prób, by przyzwycza-

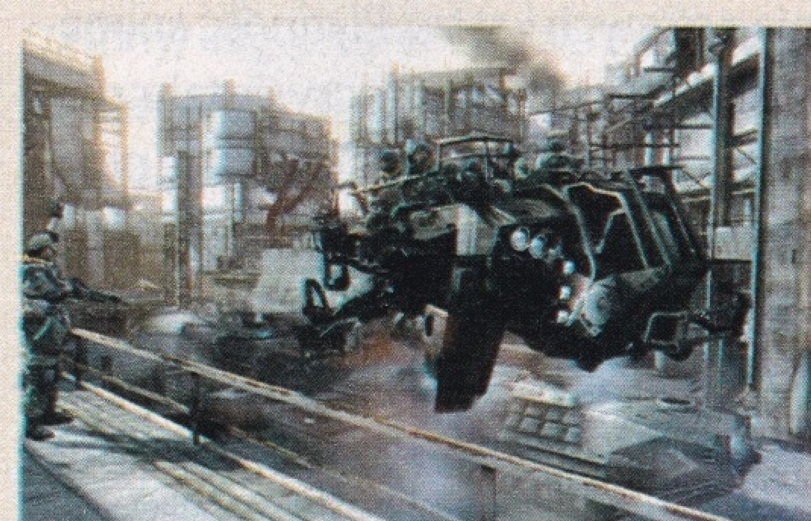
Kulką w pomarańczowe



1 Świecące okulary hełmów Helghastów to rzecz, której najczęściej będziesz szukał celownikiem. W przypadku bardziej intymnych sytuacji – miast pruć na ślepo – lepiej jednak trzepnąć delikwenta kolbą lub wsadzić mu nóż pod żebro.



2 Animacje upadających na przeróżne sposoby wrogów to doskonała nagroda za celne strzelanie.



3 Fabuła Killzone 2 popychana jest do przodu przez cut-scenki zrealizowane na silniku gry.



4 Kilkakrotnie spotkasz opancerzonych Helghastów, na których będziesz musiał znaleźć sposób.



5 Po zdobyciu doświadczenia w trybie multi będziesz mógł wejść w buty przedstawicieli siedmiu klas.

ić się do tego mechanizmu i bezpiecznie razić wrogów zza węgła.

Opanowanie tej sztuki szybko zresztą staje się niezbędne, by przeżyć, zwłaszcza w chwilach, gdy musisz obronić jakiś plac czy przeprowadzić szturm na umocnienia wroga. W tych momentach Killzone 2 lśni zresztą najbardziej. Konieczność przedzierania się pod ostrzałem i wzajemnego osłaniania z kolegami z drużyny sprawia, że masz pełne ręce roboty. Na minus należy jednak zaliczyć nieprzemyślany mechanizm „wskrzeszania" poległych kompanów. Nafaszerowany ołowiem żołnierz pada na ziemię i leży tam, dopóki nie potraktujesz go czymś w rodzaju spawarki (!) lub nie podniesie się w końcu o własnych siłach. Niestety owo cudowne uzdrawianie nie działa na ciebie. Padłeś? Powstaniesz w ostatnim checkpoincie.

Ach, te oczy

Gra jest wybitnie liniowa, a każdy z poziomów kampanii zbudowany jest na zasadzie: przyj do przodu i nie daj się po drodze zabić. W ten schematyczny typ rozgrywki udało się jednak twórcom wpleść sporo różnorodności, a to oddając w twoje ręce wrogą wieżyczkę ogniową, a to sadzając za sterami mecha, któremu niestraszna nawet broń przeciwpancerna. Kampania nie należy do najdłuższych, ale jest na tyle dobrze zrobiona, że ponowne jej przechodzenie – by znaleźć ukryte miejsca i zdobyć trofea – wciąż jest przyjemne.

Prawdziwymi gwiazdami są tu jednak Helghaści. Odziani na czarno żołnierze, których można rozpoznać z daleka po świecących na pomarańczowo oczach, to jedni z najbardziej charakterystycznych i inteligentnych przeciwników, jakich widziałem do tej pory w grach. Wrogowie chowają się za przeszkodami, zachodzą cię z boku i próbują wykurzyć granatami. Wychylając się zza osłony, potrafią wyczekać, aż skończy ci się amunicja w magazynku, i ruszyć na ciebie z nożem w momencie, gdy przeładowujesz broń. To, że walczy się z nimi w zasadzie przez całą kampanię, wcale mi nie przeszkadzało, a wręcz nadało produkcji Guerrilla Games spójność i wyrazistość, kompensujące nie do końca dopracowane pod tym względem postacie kolegów z Oddziału Alfa.

Co ciekawe, rola sztucznej inteligencji nie kończy się na kampanii dla jednego gracza. W trybie wieloosobowym da się bowiem dobrać do drużyny sterowane przez konsolę boty. Możliwość przećwiczenia każdej z ośmiu multiplayerowych map na własną rękę staje się nieoceniona, jeżeli chcesz piąć się w górę systemu rankingowego. Model rozwoju bohatera wraz ze zdobywaniem kolejnych rang pozwala wybierać różne klasy postaci i kształtować ekwipunek wedle własnego uznania.

Brawa twórcom należą się także za dynamicznie zmieniające się zadania podczas sesji. Polega to na tym, że co kilka minut losowany jest nowy cel dla obu drużyn (np. zabicie konkretnego gracza lub obrona danej lokacji). Zwiększa to nieprzewidywalność, a co za tym idzie – również satysfakcję płynącą z zabawy. Boli tylko brak trybu kooperacji, który wydawałby się naturalnym rozwiązaniem przy drużynowo zorientowanej fabule kampanii.

Jaki piękny zgon

Killzone 2 wyróżnia się wprost fantastyczną oprawą graficzną. W oczy rzuca się zwłaszcza znakomite, klimatyczne oświetlenie oraz realistyczny dym, które tworzą nieco surrealistyczny, „hollywoodzki" klimat. Walki zarówno wśród industrialnej, metalowo-betonowej architektury stolicy Helghan, jak i na rdzawych piaskach pustkowi to prawdziwa estetyczna uczta. Wisienką na torcie są zaś dynamiczne animacje postrzeleń w różne części ciała oraz przeładowywania przez Seva praktycznie każdej broni, jaka wpadnie mu w ręce. W tym kontekście raczej nieudany efekt działania miotacza ognia i wyraźny spadek jakości tekstur podczas chodzenia z nosem przy ścianie nie mają większego wpływu na ocenę grafiki.

Efektom wizualnym niewiele ustępują bardzo dobry dźwięk przestrzenny i muzyka. Świetnie zagrani żołnierze (po angielsku, patrz: ramka) i odpowiednio dobrane do sytuacji utwory dopełniają wizerunku produkcji doskonałej pod względem technicznym.

Podsumowanie: Gra w Killzone 2 to czysta przyjemność. To, jak autorzy poradzili sobie z przygotowaniem mechaniki rozgrywki w trybach dla jednego i wielu graczy, budzi największe uznanie. Drobne niedociągnięcia nie przeszkadzają w odbiorze całości, która jest jednym do tej pory shooterem zdolnym podkopać dominację Call of Duty 4: Modern Warfare. Słowem – w Killzone 2 trzeba zagrać. Nawet jeżeli konieczne będzie przy tym dokupienie do niego konsoli.

Michał Kuszewski | fenrir@click.pl

PLUSY
- doskonała oprawa audiowizualna
- dynamiczna i wciągająca
- tryb multiplayer

MINUSY
- brak trybu co-op
- kilka mniejszych niedopatrzeń

Metryczka gry PS3

Killzone 2



Wydawca: Sony Polska (0 801 230 000, playstation.pl)
Cena wydawcy: 239,90 zł
Najniższa cena: 188,88 zł (3kropki.pl, www.3kropki.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Guerilla Games
Podobne do: Killzone, Resistance 2
Internet: www.killzone.com
Maksymalna liczba graczy: 1/32 (konsola/PlayStation Network)
Inne platformy: brak
PEGI: 18+

Obsługiwane rozdzielczości: 480 (SD) 480p **720p** 1080i 1080p
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo **przestrzenny**
Lokalizacja: **pełna** kinowa tylko opakowanie i instrukcja brak

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Gra przykuwa do konsoli wartką akcją, wymagającymi wrogami i udanym systemem chowania się za zasłonami terenowymi. Świetny shooter!	9,0
Żywotność	Kampania nie jest długa. System trofeów oraz dodatkowe zadania polegające na znalezieniu ukrytych miejsc sprawiają jednak, że do gry można podejść kilka razy.	8,5
Różnorodność	Większą część rozgrywki spędzisz, biegając i strzelając. Momenty, w których zasiadasz za sterami mecha lub wieżyczki, są rzadkie, ale satysfakcjonujące.	8,0
Sztuczna inteligencja	Helghaści to jedni z najlepiej zaprojektowanych przeciwników w strzelankach. Stosowane przez nich zaawansowane taktyki walki dadzą ci w kość.	9,0
Suma		8,5
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Mnogość ciekawych zadań, system rankingowy, dostępność różnych klas i botów stawiają grę w pierwszej lidze multiplayerowych FPS-ów.	9,0
Żywotność	Killzone 2 będzie się cieszyć długim życiem właśnie dzięki trybowi gry wieloosobowej. A mogłoby być jeszcze lepiej, gdyby twórcy dodali możliwość kooperacji.	9,0
Różnorodność	Gra z innymi jest nie tylko różnorodna dzięki ośmiu mapom, ale i nieprzewidywalna. Trudno rozegrać tu dwie podobne partie.	9,0
Obsługa rozgrywki	Podłączasz kabel do konsoli, logujesz się do PlayStation Network, odpalasz grę, wchodzisz w Warzone i... już! Proste i działa.	9,0
Suma		9,0
Grafika		
Wygląd	Efekty i oświetlenie zawieszają wyżej poprzeczkę dla gier konsolowych.	9,5
Animacje	Wszystko w Killzone 2 rusza się wprost pięknie. Dziesiątka!	10,0
Suma		9,5
Dźwięk		
Muzyka	Dobrze współgra z obrazem – i to jest najważniejsze.	8,5
Efekty	Pierwsza klasa. Wojna na Helghan brzmi wyjątkowo realistycznie.	9,5
Suma		9,0
Przystępność		
Sterowanie	Potrzeba chwili, by się przyzwyczaić, potem nie ma większych problemów.	8,0
Interfejs	„Czysty". Informacje pojawiają się tylko wtedy, gdy trzeba.	8,5
Poziom trudności	Inteligentnie stopniowany. Nie jest łatwo, ale i nie powinieneś nigdzie utknąć.	9,0
System pomocy	Zamiast minimapy jest wskaźnik dalszej drogi. Dobre rozwiązanie.	9,0
Suma		8,5
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Nie zauważyłem znacznych spowolnień. Wszystko działa płynnie.	9,0
Czasy ładowania	Branżowy standard. Nie wpływają na wrażenia z rozgrywki.	8,5
Suma		9,0

Wynik testu

fenrir@click.pl



Killzone 2 to najlepsza obecnie strzelanka na Playstation 3. Gra dostarcza masę rozrywki zarówno w kampanii dla jednego gracza, jak i w trybie multiplayer. Choć ma kilka drobnych wad, swoje niedociągnięcia nadrabia z nawiązką fantastyczną grafiką, świetnym dźwiękiem i nie najgorszymi projektami poziomów. Gra zdecydowanie warta swojej ceny.

Tryb dla jednego gracza	8,5
Tryb dla wielu graczy	9,0
Grafika	9,5
Dźwięk	9,0
Przystępność	8,5
Wykonanie techniczne	9,0
Ocena końcowa	**9,0**

Cholera, chrzanić to!

Podczas pierwszego uruchomienia gry można wybrać polską wersję językową (napisy i głosy). Niestety potem nie da się zmienić tego ustawienia bez skasowania zapisanego stanu gry lub założenia nowego konta na konsoli. Lokalizacja wykonana została poprawnie, ale komandosi krzyczący po polsku brzmią nieco sztucznie. Ponadto nie przełożono dosłownie soczystych przekleństw, których w oryginale jest wiele. Zamienniki typu „o, cholera!" pozbawiają grę klimatu.



Jesteś w armii, motyla noga!

Strategiczna X360



Halo Wars

Czy pełną akcji grę FPS można zamienić w strategię czasu rzeczywistego? Można, pod warunkiem, że za taką metamorfozę zabiorą się specjaliści!

Nie ma co do tego wątpliwości – RTS-y najlepiej sprawdzają się na komputerach, gdzie myszka i klawiatura umożliwiają pełną i bardzo precyzyjną kontrolę nad jednostkami przesuwanymi po mapie. Choć wydawcy podejmowali już próby przeniesienia tego gatunku na konsole, żadna z nich nie była w pełni udana (najbliżej ideału jest wydany niedawno Red Alert 3).

Halo Wars może jednak zmienić ten stan rzeczy – to klasyczna strategia czasu rzeczywistego, odpowiednio dostosowana do możliwości konsoli Xbox 360 i potrzeb jej użytkowników, która nie ustępuje hitom z PC. Czuć w tej produkcji rękę mistrzów – za projekt odpowiadają programiści z Ensemble Studios, ojcowie największych przedstawicieli gatunku (m.in. serii Age of Empires). Pomysły ze swoich starszych dzieł połączyli z rozwiązaniami podpatrzonymi w innych tytułach, wrzucili to wszystko do jednego worka, potrząsnęli i zrobili z tego naprawdę energetyczną mieszankę – pożywne, strategiczne musli.

Historia przedstawiona w Halo Wars rozgrywa się w 2531 roku, na dwadzieścia lat przed wydarzeniami z Halo: Combat Evolved (dla tych, którzy ostatnie lata spędzili na Syberii – to pierwsza część najważniejszej serii FPS-ów wydanych na konsolę Microsoftu). Osadzenie akcji w tym czasie pozwoliło twórcom przedstawić początki konfliktu pomiędzy UNSC (Ziemianami) i Covenantami (kosmitami), zatem zainteresowani uniwersum będą mogli uzupełnić swoją wiedzę. Zalążkiem fabuły jest dokonane przez Covenantów odkrycie. Na planecie Harvest znaleźli oni pewien artefakt. Zainteresowanie obcych tym obiektem zmusiło UNSC do militarnej reakcji – choć nikt nie wie dokładnie, jaką moc posiada przedmiot, pewne jest, że w niepowołanych rękach może wyrządzić wiele szkód. Ludzie wysyłają więc statek kosmiczny o nazwie Spirit of Fire, dowodzony przez kapitana Cuttera – jego zadaniem jest przejęcie obiektu.

Lądowanie na Harveście, odbicie bazy i zbudowanie własnej to treść pierwszej misji Halo Wars. Później scenariusz rozwija się z rozmachem, wprowadzając zwroty akcji i dając okazję do poznania kilku interesujących postaci – m.in. profesor Anders, której zadaniem jest zbadać artefakt, czy sierżanta Johna Forge'a, który za kierownicą swojego bojowego Warthoga kieruje operacją. Zaprojektowano je ciekawie, ale brakuje im charyzmy Master Chiefa.

Banalnie proste

Jeśli ktoś ma obawy, czy granie w RTS-a padem na konsoli jest w ogóle możliwe, natychmiast odpowiem, że tak. Mało tego, interfejs został tak pomyślany, że już po dwóch minutach można bez problemów przejść do kampanii, nawet z pominięciem tutoriala. Sterowanie oddziałami oraz rozbudowywanie bazy opiera się głównie na korzystaniu z trzech przycisków. Najważniejszy z nich to Ⓐ, odpowiadający za działania na planszy. Stawianie elektrowni czy baraków to dwa „kliknięcia", podobnie jak wybór jednostki i zastosowanie na niej ulepszeń. Pomysł na kołowe menu, takie jak w Red

Cukierkowe wojny


1 Skarabeusz to potężny przeciwnik, którego najtrudniej pokonać. Jego główną bronią jest grill plazmowy.


2 Wyrzucony w lesie jogurt jagodowy może ewoluować w coś takiego. Żywe kultury bakterii bywają niebezpieczne.


3 Pojazdy typu Elephant służą do transportu żołnierzy i zaopatrzenia. Oferują także ciepłe klopsy i rumianek z miodem.


4 Covenanci nieprzerwanie nękają atakami bazy UNSC. Gdyby był tu Master Chief, pewnie zamknąłby główną bramę...


5 Filmiki między misjami wykonane są z dbałością o szczegóły i pokazują konflikt z innej perspektywy. Niestety są tak dobre, że nie można napisać o nich nic śmiesznego.

Przeciwnicy ustawieni są ofensywnie. Gra skrzydłami i kontry będą kluczowe dla końcowego wyniku.

Alert 3, również się sprawdza. Po wybudowaniu Vehicle Depot (platformy produkującej pojazdy) analogiem wybierzesz pożądany model bądź ulepszenie. Za ruch oddziałów i walkę odpowiadają klawisze X oraz Y, przy czym ten drugi umożliwia użycie opcjonalnego ataku, np. granatem. Wyboru jednostek widocznych na planszy bądź wszystkich dostępnych w danej misji dokonuje się bumperami RB i LB. Dzięki temu sterowanie nawet kilkoma grupami równocześnie nie sprawia kłopotów.

Uproszczony został także wątek ekonomiczny. Zamiast pozyskiwać ropę, drewno czy siano wystarczy... zbierać niebieskie skrzyneczki. Dostarczając je do bazy, gwarantujesz sobie regularny przyrost surowców. Dzięki temu możesz całą swoją uwagę skupić na budowaniu niezbędnych jednostek w pożądanych ilościach (da się złożyć zamówienie na konkretną liczbę). W Halo Wars występuje praktycznie każdy sprzęt znany z serii Halo. W barakach i magazynach stworzysz żołnierzy, pojazdy i maszyny latające. Na wyposażeniu znajdują się także działka, które można ustawić wokół bazy. Żołnierzy da się dozbrajać rakietami RPG, pojazdy – działkiem maszynowym, a czołgi – potężniejszymi pociskami.

Ze względu na wartość niektórych pojazdów zdecydowanie bardziej opłaca się je reperować niż produkować nowe. Nieustannie musisz zwracać uwagę na ich stan podczas bitew, w których Warthogi rozbijają się o pancerze potężnych Skarabeuszy, a Locusty ulegają czołgowym pociskom Scorpionów. Jeśli jednak potrzebujesz kolejnych jednostek, wystarczy, że wyznaczysz miejsce, w którym będą się one pojawiać. Dzięki temu masz zapewniony niemal nieprzerwany dostęp do zasobów militarnych.

RTS w akcji

Halo Wars odróżnia od innych RTS-ów szybkość, z jaką rozgrywają się misje. Nie ma tu chwili na odpoczynek czy mozolne rozpracowywanie taktyki wroga. To produkcja bardzo „konsolowa" – oferuje emocje niemal tak samo intensywne jak podstawowe części Halo. Potyczki są niesamowicie widowiskowe. Przeciwnik nieustannie nęka atakami bazę. Są momenty, w których na ekranie roi się od walczących oddziałów, co okraszone przyzwoitą grafiką robi wrażenie. W powietrzu latają części rozpadających się maszyn. Na ziemi zostają ślady po eksplozjach i krew. Wysoki poziom trzyma też oprawa dźwiękowa. Okrzyki umierających, ryk silników czy odgłosy kroków maszyn ucieszą każdego, kto ma niezłe głośniki. Ukłonem w stronę graczy jest także świetna muzyka (partie fortepianu!).

W Halo Wars można też zagrać w sieci, nawet w sześć osób naraz. Inaczej niż w kampanii, w trybie skirmish poprowadzisz do walki także oddziały Covenantów. Grać da się zarówno za pośrednictwem Xbox Live, jak i łącząc ze sobą konsole.

Podsumowanie: Na tle innych konsolowych RTS-ów Halo Wars wypada znakomicie. Intuicyjne sterowanie pozwala opanować mechanikę w dosłownie kilkanaście sekund. Czyżbyśmy byli świadkami „przejęcia" kolejnego pecetowego gatunku przez konsole?

Krzysztof Grudzień | dc@click.pl

PLUSY
- system sterowania
- oprawa graficzna
- tempo rozgrywki

MINUSY
- nieco za prosta
- zbyt cukierkowa grafika

Metryczka gry X360

Halo Wars

Wydawca: Microsoft/CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 259,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: Ensemble Studios
Podobne do: Red Alert 3
Internet: www.halowars.com
Maksymalna liczba graczy: 1/6 (konsola/Xbox Live)
Inne platformy: brak
PEGI: 16+

Obsługiwane rozdzielczości: 480 (SD) 480p 720p 1080i 1080p
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo przestrzenny
Lokalizacja: pełna kinowa tylko opakowanie i instrukcja brak

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Banalnie prosta obsługa rozgrywki przekona do siebie nawet tych, którzy z RTS-ami nie mieli wiele wspólnego.	9,0
Żywotność	Ukończenie gry zajmuje około 12 godzin, więcej na wyższym poziomie trudności. Niestety zagrać można tylko jednostkami UNSC. Będzie dodatek?	8,0
Różnorodność	Każda z 15 misji stawia inne zadania. Obrona bazy, atak i eksterminacja, a także przejmowanie punktów kontrolnych – twórcy wiedzą, jak zaskoczyć graczy.	9,0
Sztuczna inteligencja	Przeciwnik atakuje nieustannie z różnych stron, wymuszając na graczu szybkie dostosowanie taktyki.	8,5
Suma		8,5
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Widowiskowa wojna na wyniszczenie z udziałem innych graczy jest mocną stroną Halo Wars. To będzie popularna gra w sieci.	8,5
Żywotność	Możliwość gry dwiema frakcjami (UNSC i Covenanci) zapewni zabawę na długi czas. Żywotność przedłużą też dodatki – a te z pewnością się pojawią.	8,0
Różnorodność	Skirmish jako jedyny tryb sieciowej zabawy to na razie zbyt mało, by wystawić wysoką ocenę w tej dziedzinie.	6,0
Obsługa rozgrywki	Szybka i prosta, choć w paru momentach zdarzyły się lagi i małe problemy z połączeniem.	7,0
Suma		7,0
Grafika		
Wygląd	Jednostki i otoczenie wyglądają bardzo dobrze.	8,5
Animacje	Rozpadające się na części pojazdy i padający żołnierze budują klimat.	8,5
Suma		8,5
Dźwięk		
Muzyka	Klasyczna, w stylu Halo: pianino, chóry i wzniosłe momenty. Jest dobrze!	9,0
Efekty	Pękający od wiązki laserowej Warthog eksploduje głośno i wyraźnie. Mniam!	9,0
Suma		9,0
Przystępność		
Sterowanie	Tak proste, że wręcz banalne. W tym przypadku to plus.	10,0
Interfejs	Minimalny i intuicyjny. Doskonale sprawdza się w działaniu.	10,0
Poziom trudności	Zrównoważony i przemyślany. Każdy dobierze coś pod swoje umiejętności.	9,0
System pomocy	Liczne podpowiedzi głosowe i tekstowe nie pozwolą ci się zgubić.	9,0
Suma		9,5
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Nawet przy ogromnej liczbie przeciwników Halo Wars działa płynnie.	9,0
Czasy ładowania	Gra ładuje się względnie szybko. Podobnie jak filmiki.	9,0
Suma		9,0

Wynik testu

dc@click.pl

To bez wątpienia jeden z najlepszych i najbardziej przystępnych konsolowych RTS-ów ostatniego czasu. Gra banalnie prosta w obsłudze, a zarazem widowiskowa i wciągająca. Dla miłośników strategii pozycja obowiązkowa. Sięgnąć po nią powinni ci rozkochani w grach z uniwersum Halo, a także pecetowcy, którzy sądzą, że nie da się zrobić dobrego RTS-a na konsole.

Kategoria	Ocena
Tryb dla jednego gracza	8,5
Tryb dla wielu graczy	7,0
Grafika	8,5
Dźwięk	9,0
Przystępność	9,5
Wykonanie techniczne	9,0
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6 7 8 9)	**8,5**

Halo Wars na PC?

O tym, że Halo Wars być może ukaże się na PC, mówiło się na pewnym etapie prac nad tym tytułem. Później pogłoski te były dementowane, ale nie można wykluczyć, że pomysł przeniesienia gry na blaszaki jednak istniał. Nawet jeśli tak było, trudno spodziewać się, by doszło do jego realizacji – kilka tygodni temu studio Ensemble zostało zamknięte, a jego pracownicy zajęli się innymi projektami. Nadzieja w wynikach sprzedaży – jeśli będą wysokie, Microsoft być może zdecyduje się na konwersję.

Akcja X360

Grand Theft Auto IV The Lost and Damned

Microsoft zapłacił 50 milionów dolarów za to, by dwa dodatki do GTA IV wydane zostały wyłącznie na Xboksy 360. Ich użytkownicy mają się z czego cieszyć!

Czy The Lost and Damned trafi na inne platformy? Raczej na pewno, bo trudno uwierzyć, by Rockstar zrezygnował z – na pewno wielkich – wpływów ze sprzedaży. Zapewne więc za kilka miesięcy zarówno ten, jak i kolejny, jeszcze niezapowiedziany add-on zostanie udostępniony posiadaczom PS3 i PC. Nie zmienia to jednak faktu, że na razie wyróżnieni zostali wyłącznie właściciele Xboksów 360. Co czeka ich po ściągnięciu z Xbox Live dodatku kosztującego 1600 punktów (czyli około 80 złotych)?

Spoceni faceci

Dużo przekleństw i bardzo niepoprawnych politycznie dowcipów. The Lost and the Damned to przede wszystkim fantastyczna fabuła – jej głównym bohaterem jest Johnny Klebitz, „wiceprezydent" gangu motocyklowego The Lost. Choć jest tylko zastępcą, ostatnio pełnił obowiązki bossa, bowiem prawdziwy szef harleyowców, Billy Grey, trafił do więzienia. Teraz jednak wychodzi i nie za bardzo podobają mu się porządki, jakie pod jego nieobecność wprowadził Johnny. Nie w smak mu pakt o nieagresji zawarty przez Klebitza z konkurencyjnym gangiem, a także jego większe przywiązanie do interesów niż do zadym i bójek.

To oczywiście musi doprowadzić do konfrontacji, ale scenarzyści z Rockstar po mistrzowsku budują napięcie. Wiesz, że prędzej czy później poleje się krew, ale choć cały czas zdaje się, że musi to nastąpić „już właśnie teraz", Johnny i Billy długo ograniczają się wyłącznie do niewybrednych wyzwisk i udają, że sprawy są jak najbardziej „cool". Klimat tej historii jest bardzo ciężki i jeśli ktoś był zawiedziony poważnym obliczem GTA IV (w zestawieniu np. z Vice City czy San Andreas), The Lost and Damned nie tylko go nie porwie, ale i odrzuci. To w końcu opowieść o spoconych, zarośniętych i wytatuowanych facetach...

Jeśli chodzi o mechanizmy rozgrywki, dodatek nie przynosi większych nowości. Najważniejsze z nich to prosty system RPG (zapewnia automatyczny wzrost umiejętności członków gangu, którzy przetrwają wraz z tobą kolejne zadania), a także sposób na aktywowanie dodatkowych dialogów w trakcie jazdy na misję (utrzymując odpowiednią pozycję w motocyklowym konwoju). Nowe są też tryby multiplayera, ale ponieważ większość bazuje na jeździe motorem, a te są w serii GTA od zawsze narowiste, zdarza się, że – zamiast ścierać się z rywalami – walczysz z maszyną. Namacalnym dowodem na to jest stosunkowo niewielka liczba osób, które grają w The Lost and Damned po sieci – zebranie w jednej sesji 16 graczy zajmuje sporo czasu.

Podsumowanie: Gdyby Johnny Klebitz i jego banda The Lost byli bohaterami podstawowej wersji GTA IV, produkcja ta na pewno nie odniosłaby takiego sukcesu. Są źli, brzydcy, a najprawdopodobniej także brudni i nie budzą wielkiej sympatii. W rozszerzeniu sprawdzają się jednak znakomicie – pozwalają spojrzeć w inny sposób na najwspanialsze wirtualne miasto w historii gier.

Tymon Smektała | F77@click.pl

Brzydcy, źli i nieogoleni



1 Bohaterem The Lost and Damned jest Johnny Klebitz, członek gangu The Lost. On sam chciałby, by jego banda zajęła się cichym zarabianiem pieniędzy na handlu narkotykami, ale szef harleyowców, Billy (z lewej), ma zupełnie inne plany.



2 Twórcom udało się dużo wycisnąć z mechanizmów znanych z GTA IV. Choć zadania skonstruowano w podobny sposób, te nowe są bardziej zróżnicowane. Ważna nowość – punkty kontrolne znajdują się teraz także w środku misji.



3 Uzupełnieniem zabawy są tryby sieciowe, choć nie tak popularne, jak można by się spodziewać. Gracze najczęściej wybierają deathmatch (pojedynczy i zespołowy) lub wyścigi, w których podczas jazdy można okładać się pałkami.

PLUSY

- fabuła
- nowe bronie, pojazdy, tryby multi

MINUSY

- bardzo dużo przekleństw

Metryczka gry X360

Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned



Wydawca: Rockstar
Cena wydawcy: ok. 80 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: Rockstar North
Podobne do: GTA IV
Inne platformy: brak
PEGI: 18+

www.rockstargames.com/thelostanddamned

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	8,0
Wielu graczy	7,0
Grafika	8,5
Dźwięk	9,5
Przystępność	8,0
Wykonanie	9,0
Ocena	**8,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Wyścigowa X360

RACE Pro

To pierwsza w dorobku studia SimBin gra konsolowa – a zarazem... najlepsza symulacja na Xboksa 360!

Programiści odpowiedzialni za świetne GTR 2 FIA GT Racing Game i GT Legends udowodnili właśnie, że potrafią robić dobre gry niezależnie od platformy. Ich nowe dzieło to alternatywa dla takich tytułów, jak PGR 4, GRID czy Forza Motorsport 2 – równie grywalna, ale bardziej realistyczna. Nie ma tu miejsca na panienki prężące się na starcie, malowanie karoserii i instalację 47-calowych felg. To produkcja poważna, skierowana do tych, którzy chcą poczuć choćby namiastkę prawdziwych wyścigów.

RACE Pro oferuje przede wszystkim karierę, która gwarantuje niezliczoną liczbę godzin spędzonych na treningach i zawodach. Poza tym można rozegrać pojedyncze mistrzostwa i wyścig, zmierzyć się z innymi graczami w sieci lub pobawić się w trybie hot seat, w którym gracze na zmianę kierują pojazdem.

Ukryta pod maską

Najważniejszą częścią RACE Pro jest zaprojektowany od podstaw silnik Lizard. Radzi on sobie doskonale z aerodynamiką i właściwym zachowaniem pojazdów na drodze, ale pełnię swoich możliwości pokazuje dopiero, gdy sterujesz samochodem za pomocą kierownicy. Przed każdym wyścigiem możesz dostosować specyfikę auta do własnych potrzeb, np. spuszczając powietrze z przednich kół lub zmniejszając nacisk hamulców. Mniej doświadczeni kierowcy z pewnością będą korzystać z systemów kontroli trakcji i wspomagających hamowanie. Z kolei początkujący powinni uczyć się jeździć z użyciem „race line", czyli kolorowej linii wyznaczającej tor jazdy i miejsca, w których trzeba przyhamować. Na brawa zasługuje także AI przeciwników. Jeżdżą oni agresywnie i nie odpuszczają nawet pozycji na końcu stawki.

Niestety RACE Pro, pomimo pięknego wnętrza, na zewnątrz prezentuje się fatalnie. Gdzie okiem sięgnąć, wszędzie jest brzydko. Kabiny samochodów straszą niewyraźnymi wyświetlaczami i kiepską animacją. Świat gry wygląda jak za czasów Colin McRae 04: „drewniana" publiczność ożywiona jest dźwiękami okrzyków i oklasków, a nieruchome drzewa i niezniszczalne reklamy dopełniają obrazu całości – nie najpiękniejszego. Nie przekonują także bardzo słabo animowane efekty zniszczeń (nawet na poziomie ultrarealistic). Lepiej jest w sferze dźwiękowej, ale tylko jeśli chodzi o warkot silników, bowiem muzyka też nie zachwyca.

Podsumowanie: Jeżeli czekałeś na konsolową symulację samochodową z prawdziwego zdarzenia, wreszcie ją dostałeś. RACE Pro to najbardziej realistyczna zabawa w wyścigi wydana na Xboksa 360. Niezbyt piękna, ale niesamowicie grywalna. A przecież to jest najważniejsze!

Krzysztof Grudzień | dc@click.pl

PLUSY
- bardzo dobry model jazdy
- aż 350 wozów
- pełne licencje

MINUSY
- brzydka grafika
- brak opcji tuningu

Metryczka gry X360

RACE Pro



Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 199,00 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: SimBin
Podobne do: Forza Motorsport 2
videogames.atari.com/racepro

Inne platformy: brak
PEGI: 3+ PEGI ONLINE

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	8,5
Wielu graczy	8,0
Grafika	5,5
Dźwięk	7,5
Przystępność	8,5
Wykonanie	8,5
Ocena	**8,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Gaz do dechy



1 Pojazdy i trasy są tu licencjonowane. W grze dostępnych jest aż 350 prawdziwych wozów, m.in. Aston Martin, Alfa Romeo czy Mini. Pościgać można się na 15 odtworzonych torach (Brands Hatch, Automotodrom Brno itd.).



2 Model zniszczeń nie jest zbyt rozbudowany. Najczęstsza szkoda to pęknięta lampa.



3 Dodge viper budzi respekt w każdym. Za wyjątkiem „drewnianej" publiczności.



4 Seat leon startujący w klasie WTCC Extreme rozpędza się do 300 km/h. Także w takim korku.



5 Kierowca saleen siedzi bardzo nisko, tuż przy asfalcie. Wtedy tryb hot seat budzi najwięcej emocji.

Bohater od zaraz

Trudne czasy wymagają bohaterów. Na świecie grasuje kryzys, ale ty się nie poddawaj. Bo choć człowiek często nie wybiera sytuacji, w jakiej się znalazł, to musi jej sprostać.

Lost Planet: Extreme Condition – Colonies Edition

Zostań śnieżnym piratem i walcz o przetrwanie na planecie, gdzie każde źródło ciepła jest na wagę złota. Pokonaj hordę plugawych Akridów i odkryj, co kryje się pod wiecznym lodem w jednej z najlepszych gier akcji 2007 roku.
Seria: Platynowa kolekcja (CD Projekt)
Cena: 59,90 zł

Frontlines: Fuel of War

Za chłodno? Kryzys paliwowy w roku 2024. Świat, jaki znamy, skończył się. Jako członek oddziału specjalnego zdobądź wraz z kolegami linię frontu i obroń dostęp do ostatnich źródeł ropy na ziemi.
Seria: Platynowa kolekcja (CD Projekt)
Cena: 59,90 zł

Brothers in Arms: Earned in Blood

Wojna nigdy się nie zmienia. Wciel się w sierżanta Joe Hartsocka. Poprowadź swoją drużynę do Carentan i wyzwól całą Normandię lub dołącz do gry wieloosobowej i rozegraj unikatowe misje.
Seria: Kolekcja klasyki (Cenega)
Cena: 24,90 zł

Rise & Fall: Civilizations at War

Stań na czele armii greckiej, rzymskiej, egipskiej lub perskiej i zmieć z powierzchni ziemi swoich przeciwników. W tej strategii czasu rzeczywistego jako Juliusz Cezar (lub inny wielki wódz) od podstaw zbudujesz prawdziwe imperium.
Seria: eXtra klasyka Hit (CD Projekt)
Cena: 19,99 zł

Wyścigowa PC

SEGA Rally

Klasyczna seria wyścigów z automatów – w wersji na PC i za grosze!

Idąc z duchem czasu, autorzy zadbali o stworzenie emocjonujących wyścigów, w których zarówno weteran, jak i nowicjusz znajdzie coś dla siebie. Dzieje się tak dzięki dobremu wyważeniu rozgrywki. Zręcznościowy charakter objawia się głównie w zamkniętych torach oraz braku modelu zniszczeń pojazdów. Natomiast wysoki poziom komputerowych przeciwników oraz trasy posegregowane ze względu na trudność czynią grę bardziej wymagającą.

Do dyspozycji gracza oddano kilkanaście samochodów podzielonych na trzy klasy. Modele z napędem na cztery koła to m.in. Subaru Impreza WRX STI czy Mitsubishi Lancer Evolution IX. Napęd na jedną oś mają np. Toyota Celica WTi, natomiast wśród aut klasycznych znalazły się takie legendy, jak Lancia Stratos czy Ford Escort RS Cosworth. Wszystkie te



Silniki warczą, błoto leci, tylko czemu żyraf to nie rusza?

cacka możesz przetestować na trasach w aż sześciu strefach klimatycznych na całym globie. Swoimi spalinami podzielisz się z kolegami poprzez sieć dzięki trybowi multi – niestety dostępny jest tylko jeden tryb rozgrywki.

Podsumowanie: Przyjemna ścigałka dla wielbicieli Colina, którzy mają ochotę na coś nieco lżejszego. Ze względu na pewne uproszczenia w rozgrywce z pewnością przypadnie też do gustu wszystkim tym, którzy swoją przygodę za wirtualną kierownicą dopiero zaczynają. Gra dla każdego – i to w świetnej cenie!

Wojtek Jara | vyara@click.pl

Metryczka gry

SEGA Rally



Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 19,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: SEGA
Podobne do: Colin McRae: DiRT
www.segarally.com

Inne platformy: brak w reedycjach
PEGI: 3+

Wymagania sprzętowe: procesor 2 GHz, pamięć 1 GB RAM, karta graficzna z 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 5 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	8,5
Wielu graczy	7,0
Grafika	8,0
Dźwięk	8,5
Przystępność	8,0
Wykonanie	9,0
Ocena	**8,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Akcja PC

The Suffering

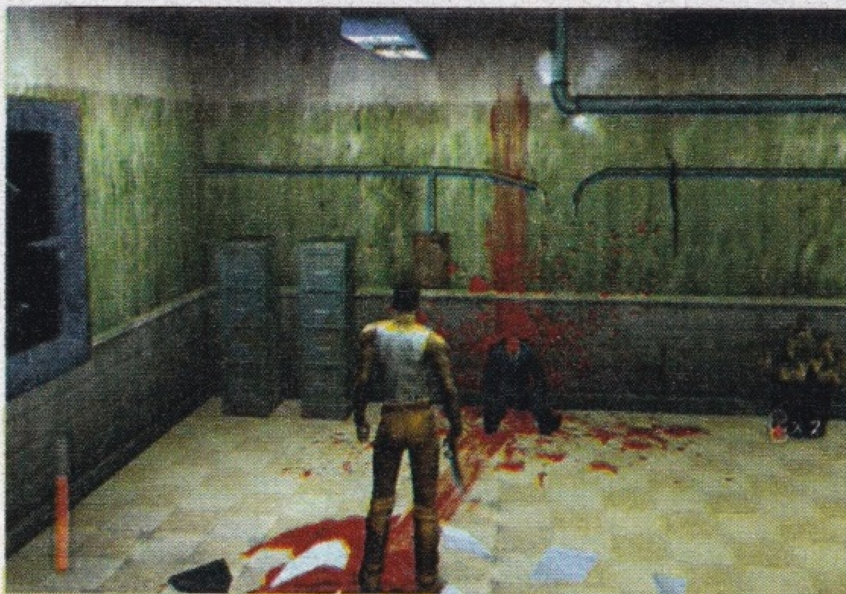
Zmierz się ze swoimi najgorszymi koszmarami i zobacz, dlaczego więzienie to piekło, a dalej wcale nie jest lepiej.

Brutalny horror łączący w sobie cechy takich gier, jak Manhunt, Resident Evil i Silent Hill – oto The Suffering. Jako Torque, więzień skazany na karę śmierci, musisz wydostać się z zakładu zamkniętego opanowanego przez piekielne hordy. W ucieczce przez dziewięć poziomów gry pomoże ci arsenał składający się z ponad dziesięciu typów broni (od zaostrzonego kawałka stali po miotacz płomieni). Dodatkowo, gdy osiągniesz odpowiedni poziom złości, możliwa jest przemiana w bestię, która rozszarpie swoimi szponami przeciwników. Na drodze spotkasz jednak nie tylko wrogów, ale również postacie niezależne. Wspierają cię one w walce i pomagają odkryć tajemnice interesującej fabuły. Pamiętaj – od twoich decyzji moralnych zależy zakończenie historii!

W wydanym właśnie pakiecie temu mrocznemu horrorowi towarzyszy także jego kontynuacja, Ties That Bind. Choć jest odrobinę słabsza, również w niej nie brak rzezi w stylu gore. Obie części są pełne krwistych scen, dlatego przeznaczone są jedynie dla dorosłych graczy. Warto do nich wrócić, czekając na pecetową premierę Resident Evil 5.

Podsumowanie: Przerażający klimat gry został osiągnięty najprostszym sposobem – poprzez epatowanie brutalnością. W tym przypadku jednak w pełni się to sprawdza – i to w podwójnej dawce. Polecam tym, którzy lubią się bać.

Wojtek Jara | vyara@click.pl



Stracił głowę, gdy dowiedział się, że zabrakło Clicka w kiosku.

Metryczka gry

The Suffering & The Suffering: Ties That Bind



Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 19,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: Surreal
Podobne do: Manhunt
www.thesuffering.midway.com

Inne platformy: brak w reedycjach
PEGI: 18+

Wymagania sprzętowe: procesor 1 GHz, pamięć 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 4 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	8,0
Wielu graczy	–
Grafika	6,5
Dźwięk	8,5
Przystępność	8,5
Wykonanie	9,0
Ocena	**8,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Przygotuj ręce na więcej

ogromny wybór gier i sprzętu



PREMIERA 28.02.2009

Gra PS3

Killzone 2. Limited edition collector's box

Walka rozpoczyna się na nowo wraz z nadejściem Killzone 2 na PS3. Już wkrótce pochłonie Cię niezwykle realistycznie przedstawiony teatr działań wojennych, gdzie żaden element otoczenia nie zostanie nietknięty przez szalejącą wokół wojenną destrukcję. ISA przenosi zmagania wojenne na terytorium Helghastów dokonując frontalnego ataku na planetę wroga – Helghan, gdzie Helgaści okażą się jeszcze groźniejszym przeciwnikiem walcząc na własnym terenie. Zagraj jako Sev – doświadczony weteran Sił Specjalnych będący członkiem elitarnej jednostki The Legion. Cel Twojej misji: przejąć Pyrrhus – stolicę Helghastów. Nowa generacja wojny nadejdzie już w lutym 2009, a wraz z nią najbardziej destrukcyjny konflikt wszech czasów.

Gra w polskiej wersji językowej.

empik.com



Akcja PC

Obscure II

Na żadnym uniwersytecie nie jest łatwo. Gdy jednak w Fallcreek koszmary przenikają do rzeczywistości, grupka przyjaciół musi walczyć o coś więcej niż dobra średnia.

Survival horror to gatunek rzadko widywany na blaszakach – wiele wielkich tytułów tego typu ukazało się wyłącznie na konsolach. Na szczęście posiadacze komputerów też mieli okazję, by zagrać w kilka krwawych rodzynków – choćby w obie części serii Obscure. Zamieszczona przez nas na płycie pełna wersja drugiej odsłony tego cyklu nie wymaga znajomości jej poprzednika z 2004 roku. Wymaga natomiast od gracza silnych nerwów i całkowitej odporności na strach. Poczucie zagrożenia i niepokoju bywa tu tak silne, że poradzą sobie z nim tylko najwięksi twardziele. Przesadzamy? Być może, ale nie zmienia to faktu, że Obscure II to godny przedstawiciel swojego gatunku. Przekonaj się o tym sam!

Sterując grupką studentów, musisz rozwikłać tajemnicę stojącą za dziwnymi halucynogennymi kwiatami, które pewnego dnia pojawiły się w uczelnianym kampusie. Horror, który ujrzysz we śnie, szybko przeniknie do rzeczywistości i zamieni twoje życie w piekło. Skąd wzięły się koszmary i kto lub co za nimi stoi? Odpowiedź poznasz, przedzierając się przez mroczne korytarze pełne różnorodnych przeciwników i zagadek logicznych. Podczas gry na ekranie widać zawsze dwoje z paczki przyjaciół, a skład ekipy zmienia się wraz z postępami fabuły. Możesz w każdej chwili przełączać się między parą aktywnych bohaterów. Jeśli masz pada, drugą postacią może pokierować ktoś inny. W towarzystwie łatwiej zmierzyć się z siłami ciemności.

Minimalne wymagania sprzętowe	
Procesor	2,4 GHz
Pamięć RAM	512 MB
Karta graficzna	64 MB
Miejsce na HDD	3 GB
Wersja DirectX	9.0c
Sterowanie	klawiatura/mysz
System operacyjny	Windows 2000/XP/Vista

Sterowanie

W, S, A, D – ruch postaci
1, 2, 3, 4 – przełączanie broni
[mysz] – atak
[mysz] – celowanie
R – przeładowanie broni
[spacja] – akcja
C – anuluj czynność
F – specjalna zdolność
Shift – chodzenie
Tab – zmiana postaci
Enter – podłączenie/odłączenie drugiego gracza
I – menu ekwipunku

Podręczne menu ekwipunku

Ctrl – otwórz/zamknij
[mysz] – następny/poprzedni
[spacja] – wybór

Główny ekran gry

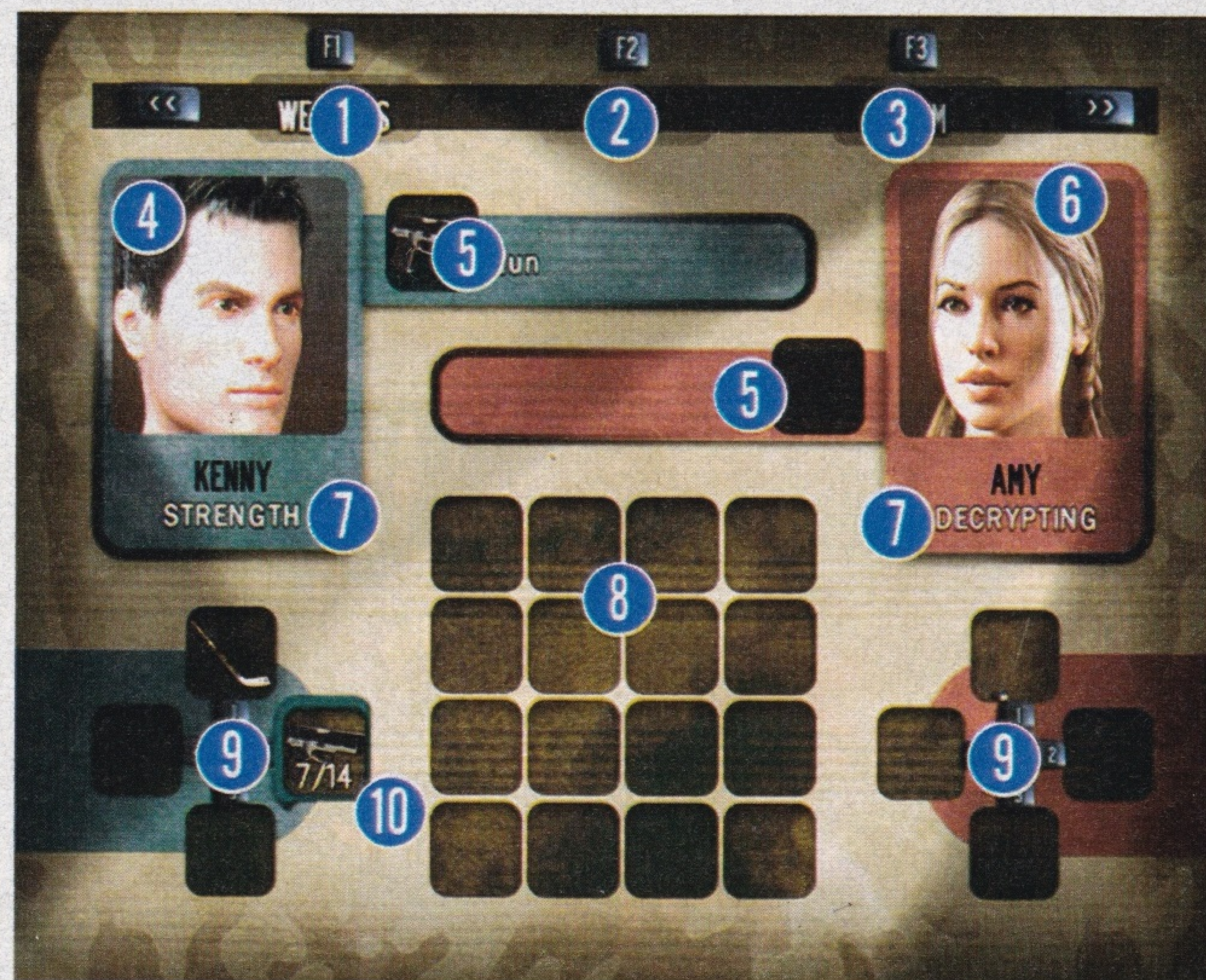
Podczas rozgrywki interfejs jest praktycznie niewidoczny, co pomaga w zagłębieniu się w świat gry i wszechobecny klimat zagrożenia. Elementy informacyjne pojawiają się na ekranie tylko wtedy, kiedy są konieczne (wskaźniki zdrowia) lub zostaną aktywowane odpowiednim przyciskiem (podręczne menu ekwipunku).



1. Zdrowie pierwszej postaci
2. Zdrowie drugiej postaci
3. Bohaterowie
4. Opis aktualnie wybranego przedmiotu
5. Podręczne menu ekwipunku – przedmiot aktualnie wybrany
6. Podręczne menu ekwipunku – następny/poprzedni przedmiot

Ekran ekwipunku i postaci

Gdy chcesz odpocząć na chwilę od emocji towarzyszących rozgrywce i skupić się na szczegółach, aktywuj klawiszem I specjalne menu. Znajdziesz w nim dokładny podgląd ekwipunku i cech postaci. Możesz tu m.in. ustalić aktywne przedmioty czy sprawdzić umiejętności postaci.



1. Zakładka broni
2. Zakładka ekwipunku
3. Zakładka postaci
4. Gracz pierwszy
5. Aktualnie wybrany przedmiot
6. Gracz drugi
7. Zdolność specjalna
8. Nieprzypisane przedmioty
9. Szybki wybór broni (przyciskami 1, 2, 3, 4)
10. Ilość amunicji (tylko w przypadku broni palnej)

Postacie

Choć w grze występuje aż 9 bohaterów, kolejne etapy będziesz pokonywać w dwuosobowych grupach. Często ich skład podyktowany będzie fabułą, ale czasem wyboru będziesz musiał dokonać sam. Warto więc bliżej poznać podopiecznych.



Kenny – wraz z siostrą przeżył koszmar z poprzedniej odsłony serii. Jest wysportowany oraz niezwykle silny – dzięki temu potrafi przesuwać i przenosić ciężkie przedmioty.



Shannon – siostra Kenny'ego. Przeżyła wydarzenia z Leafmore (pierwsza część Obscure), dzięki czemu żadna czarna aura jej niestraszna – nawet ta z kwiatów, które rozkwitły w Fallcreek.



Stan – jako jedyny uczestnik wydarzeń z liceum nie trafił na studia, lecz do więzienia. Nauczył się tam bardzo przydatnej (nie tylko w grze) umiejętności otwierania zamków.



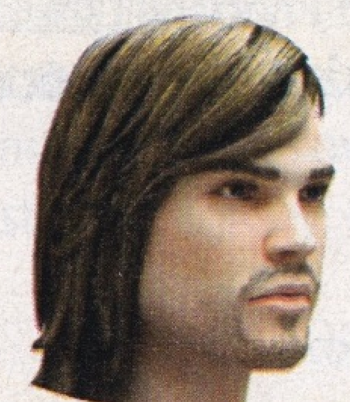
Mei – piękna Azjatka, miłośniczka gier komputerowych. Jako wprawny haker potrafi łamać wszelkie zabezpieczenia elektroniczne dzięki swojemu palmtopowi. Jej siostrą jest Jun.



Jun – jest bliźniaczką Mei, także jeśli chodzi o zainteresowania, dzięki czemu jako jedyna w całej paczce dorównuje jej wiedzą o elektronice. To przydaje się na korytarzach uczelni.



Richard – profesor biologii i jednocześnie wyrocznia dla wszystkich pozostałych bohaterów. Jego doświadczenie oraz trzeźwy naukowy umysł nie raz dadzą ci odpowiedź na nurtujące pytania. I pozwolą przeżyć...



Sven – urodził się w Norwegii, co może tłumaczyć jego zainteresowanie hokejem i związanymi z nim bijatykami. Swoją siłą dorównuje Kenny'emu, z którym rywalizuje o serce Amy.



Amy – wygląda jak stereotypowa blondynka, ale oprócz ładnych oczu i efektownej figury posiada również umiejętność łamania szyfrów i rozwiązywania wszelakich zagadek logicznych.



Corey – mistrz deskorolki, sprawny i zwinny niczym sam Tony Hawk. Dzięki temu potrafi wspinać się w niedostępne dla innych miejsca, co często przydaje się w trakcie gry.

Porady

Zdrowie



Serca poległych przydadzą się, gdy zabraknie apteczek.

Dbaj o zdrowie podpiecznych. W grze natrafisz na apteczki i napoje energetyczne, którymi możesz leczyć rany. Od pewnego momentu będziesz miał do dyspozycji także specjalną strzykawkę, dzięki której z serc poległych wrogów wyciągniesz ekstrakt. Zebrany w odpowiedniej ilości działa jak apteczka.

Przedmioty



Rozglądaj się po lokacjach i sprawdzaj skrzynki.

Niszcz wszystkie skrzynie. Znajdujące się w nich przedmioty często są generowane losowo, a dodatkowe naboje czy baterie z pewnością ci się przydadzą. Bardzo wygodne jest korzystanie z podręcznego menu obiektów (klawisz Ctrl), co skraca czas dostępu do potrzebnych elementów ekwipunku.

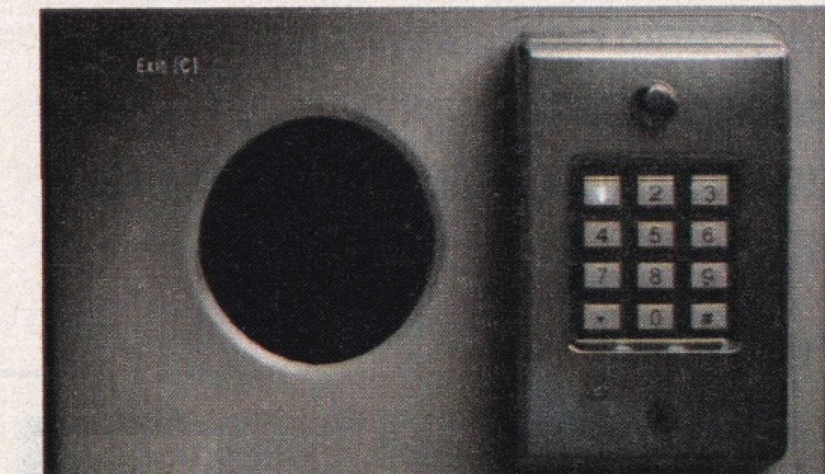
Walka



Dobieraj broń odpowiednią do zagrożenia.

Małych i średnich przeciwników pozbywaj się w walce wręcz – nie ma sensu marnować cennej amunicji. Na większych stosuj broń palną, próbując załatwić ich z dystansu – dzięki czemu padną, a ty nie oberwiesz. Gdy spotkasz twardziela, szukaj jego słabych punktów i użyj największych argumentów. Jeżeli grasz sam, trzymaj najcenniejszą broń przy jednym z bohaterów. Wybieraj go podczas starcia, dzięki czemu unikniesz sytuacji, gdy komputer zużyje cenny granat na małego pasożyta.

Zagadki



Warto notować odnalezione szyfry – na pewno się przydadzą.

Zagadki wymagają różnych umiejętności, więc na pewno nie będziesz narzekał na monotonię. Czasem trzeba szybko wciskać klawisze (wspinanie się Coreya), innym razem logicznie myśleć (dekodowanie haseł Mei) lub wykazać się spostrzegawczością. Często do rozwiązania zadania niezbędna jest osoba o specyficznej umiejętności, dlatego zwróć uwagę na komunikaty, jakie otrzymujesz, gdy coś nie działa. Jeśli myślisz, że utknąłeś, nie martw się i poszukaj innej drogi lub zmień skład.

Zapis gry



W takich miejscach możesz zapisać postępy w grze.

Zachować stan gry możesz jedynie w określonych miejscach. Oznaczono je dużym, czarnym kwiatem na ścianie. Jeśli do niego podejdziesz i go dotkniesz, ujrzysz ekran zapisu. Pamiętaj, że w każdej tego typu lokacji możesz zrobić tylko jednego save'a.

Skrytki



W niektórych miejscach znajdziesz bonusowe przedmioty.

Przemierzając lokacje, możesz natknąć się na małe kluczyki. Jeśli znajdziesz trzy z nich i do tego odpowiednią skrytkę, będziesz mógł wyjąć z niej specjalne przedmioty (np. bardzo skuteczny pistolet paraliżujący), które z pewnością ułatwią ci dalszą grę.

RPG PC

Avencast Rise of the Mage

Jedynie potężna magia może uratować świat zagrożony inwazją piekielnych hord. Czy młody adept czarnoksięstwa ma szansę stać się wybawieniem królestwa Aldgarth?

Minimalne wymagania sprzętowe	
Procesor	2,2 GHz
Pamięć RAM	512 MB
Karta graficzna	128 MB
Miejsce na HDD	4,5 GB
Wersja DirectX	9.0c
Sterowanie	klawiatura/mysz
System operacyjny	Windows XP/Vista

Avencast to połączenie szybkiej akcji z fabularnym bogactwem RPG. Podczas gry liczy się nie tylko sprawne oko i ręka, ale także zdolność logicznego myślenia i rozwiązywania zagadek.

Przygoda rozpoczyna się, gdy twoją krainę najeżdża legion demonów i potępieńców prosto z piekła. Jego główny cel to akademia magii, w której przyszło ci poznawać arkana sztuk tajemnych. Jako obiecujący uczeń musisz rozwikłać tajemnicę stojącą za inwazją i stawić czoło potężnemu Morgathowi – demonowi stworzonemu z boskich kryształów. Zanim jednak dojdzie do finałowej batalii, przed tobą liczne zadania główne i poboczne – a wszystko podzielone na trzy obszerne, różnorodne rozdziały. Chwyć za kostur, wrzuć magiczne eliksiry do torby i ruszaj. Przygoda czeka!

Porady



Walki są bardzo dynamiczne, dlatego złe ustawienie kamery może je mocno utrudnić.



Żółty wykrzyknik nad postacią niezależną oznacza, że ma ona dla ciebie jakieś zadanie do wykonania.

Ustawienia kamery

Avencast daje trzy możliwości ustawienia kamery podczas rozgrywki. Co ciekawe, są one powiązane z umiejętnościami gracza.

Nowicjusz – użycie klawiszy kierunkowych wywoła należytą reakcję u bohatera, podczas gdy kamera jest nieruchoma i nie obraca się wraz z postacią. Klasyczne rozwiązanie znane z Diablo, które docenią początkujący.

Ekspert – specyficzne ustawienie, które przypadnie do gustu raczej zapaleńcom. Kamera jest nieruchoma, a to, który klawisz kierunkowy odpowiada za ruch np. do przodu, zależy od położenia bohatera.

Zza pleców – to odmiana trybu ekspert, jednak kamera w tym wypadku podąża za bohaterem. To świetne rozwiązanie. Klawisze kierunkowe działają tak jak powinny, a dodatkowo masz najlepszy ogląd sytuacji na polu walki.

Zadania

W grze występują dwa rodzaje zadań. Na mapach oraz w tekstach kolorem pomarańczowym zaznaczone są miejsca i osoby związane z głównym wątkiem fabularnym. Wykonanie tak wyróżnionych misji jest konieczne do ukończenia gry. Kolor zielony reprezentuje lokacje i postacie powiązane z zadaniami pobocznymi. Warto zwrócić na nie uwagę, bowiem są źródłem dodatkowego doświadczenia, złota, a także ciekawych artefaktów.

Na początku wykonuj wszystkie zadania, na jakie się natkniesz. Pozwoli ci to szybko rozwinąć żywotność i manę. Strzałka na minimapie oznacza kierunek, w którym musisz się udać, aby wykonać aktualnie wybraną misję. Gdy nad postacią znajduje się wykrzyknik, oznacza to, że ma ona dla ciebie zlecenie lub możesz u niej zakończyć jakieś zadanie. Chowaj broń, aby szybciej przemieszczać się pomiędzy lokacjami – choć oczywiście będziesz wtedy bezbronny.

Walka

W Avencast wcielasz się w maga, zatem twoim podstawowym sposobem na rozprawianie się z przeciwnikami będzie stosowanie czarów. Rzucenie każdego zaklęcia wymaga wklepania kombinacji klawiszy lub użycia skrótu klawiszowego, a to zabiera cenny czas, jaki dzieli cię od bycia pożartym przez wroga. Podczas walki stosuj uniki. Nie jesteś paladynem w lśniącej zbroi, więc szybko oberwiesz, jeśli nie będziesz się ruszał. Przy większej liczbie przeciwników nie daj się zapędzić w róg, bo będzie po tobie. Pamiętaj także, że niektórych wrogów (np. bossów) nie pokonasz w zwykłej walce. Trzeba na nich znaleźć sposób, dlatego zwracaj uwagę na podpowiedzi.



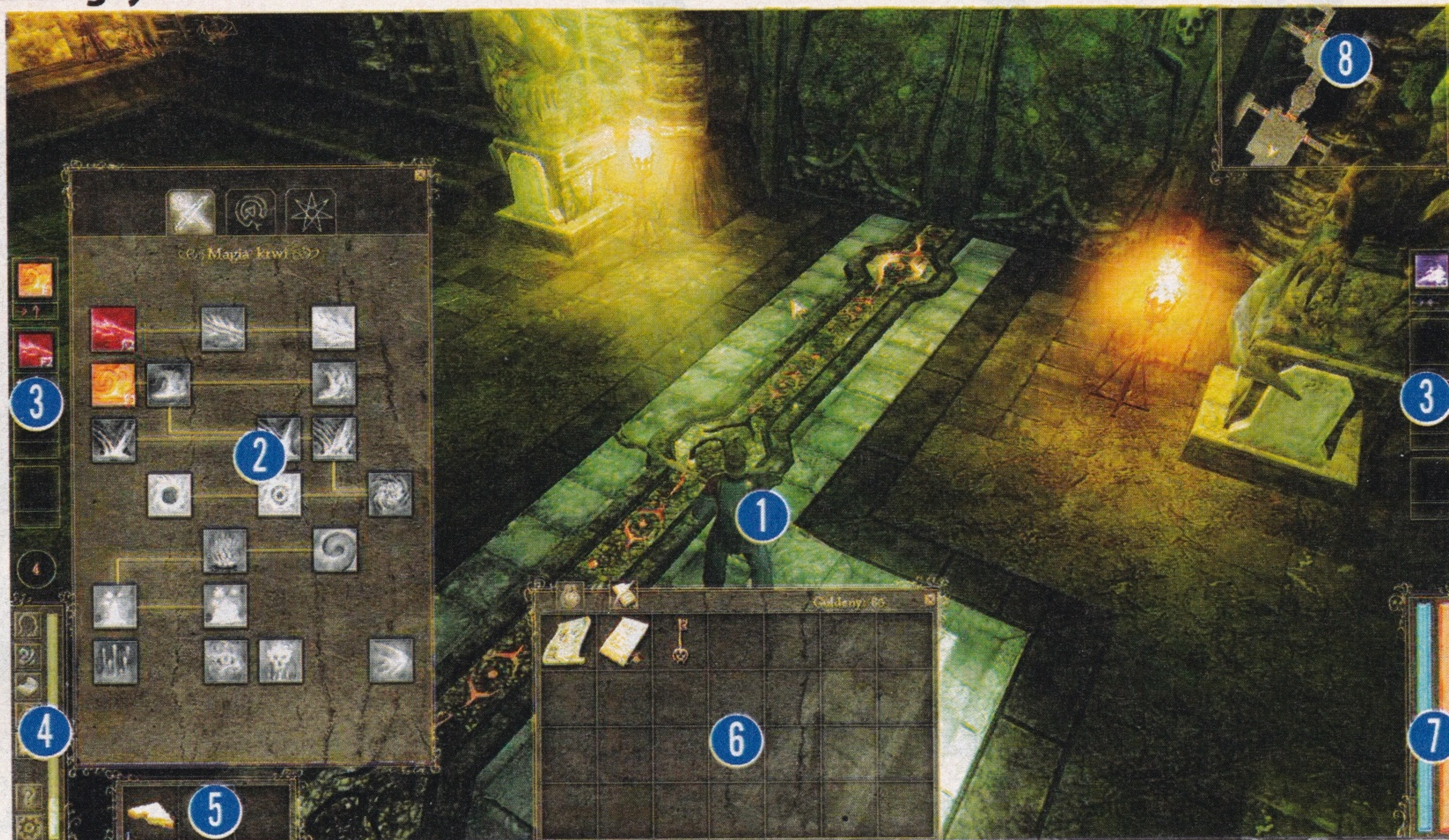
Niektórzy przeciwnicy nie mogą być zgładzeni bez użycia podstępu.

Kody

Wciśnij [~], aby uruchomić konsolę, następnie wpisz kod i naciśnij [Enter]. Jeżeli chcesz jeszcze raz użyć wpisanego wcześniej kodu, możesz do niego wrócić, przyciskając [PageUp] lub [PageDown].

Komenda	Efekt w grze
cheat(„health")	przywraca zdrowie oraz ożywia, jeśli poległeś
cheat(„mana")	przywraca manę
cheat(„strength",X)	dodaje X punktów Magii Krwi
cheat(„spell",X)	dodaje X punktów Magii Duszy
cheat(„experience",X)	dodaje X punktów doświadczenia
cheat(„advance",X)	dodaje X punktów postępu
AddGold(mc_ID,X)	dodaje X złota
SetMoveSpd(mc_ID,X)	pozwala zmienić prędkość poruszania się
SetImmortal(mc_ID,1)	włącza nieśmiertelność; aby wyłączyć, wpisz to samo i zamień cyfrę 1 na 0. Aby kod zadziałał, należy po wpisaniu zachować stan gry, wciskając [F5]
LoadLevel(„ścieżka dostępu do pliku [.cfg] z wybraną mapą")	pozwala przeskoczyć do wybranego poziomu, np. LoadLevel(„levels\\crystal_cave\\crystal_cave.cfg")

Ekran gry



❶ Bohater
❷ Ekran menu czarów
❸ Miejsce na czary podręczne
❹ Wskaźnik doświadczenia oraz skróty do menu podręcznych
❺ Miejsce na przedmioty podręczne
❻ Ekran ekwipunku
❼ Wskaźniki many i życia
❽ Minimapa

Sterowanie

🖱 – cios bronią
🖱 – zaklęcie dystansowe
[W], [S], [A], [D] – poruszanie postacią
[W], [S], [A], [D] x 2 – turlanie się
[ ] + [←] [↑] [↓] [→] – unik
[Ctrl] – obrót kamery
[Shift]/🖱 – centrowanie kamery
[E] – interakcja z otoczeniem
[F] – podświetl przedmioty
[R] – schowaj broń
[M] – minimapa
[C] – menu postaci
[K] – menu czarów
[L] – dziennik zadań
[I] – ekwipunek
[O] – opcje gry
[H] – pomoc
[P] – pauza
[F5] – szybki zapis
[F8] – szybki odczyt
Num [1] do [3] – szybki dostęp do ekwipunku przy pasie
[F1] do [F4] – szybki dostęp do podręcznych czarów

Czarowanie

Szkoły magii

Już na początku rozgrywki zdecyduj się, w którą z dwóch ścieżek magii – Duszy lub Krwi – będziesz inwestował punkty zdolności. Drzewko Przywołania należy traktować raczej jako dodatek do obu pozostałych.

Magia Duszy – jej podstawą są czary dystansowe. Jako pierwsze wybierz falę mocy, która dosłownie zmiecie każdą grupkę początkowych wrogów naraz, oraz meteor mocy, skuteczny przeciw pojedynczym adwersarzom.

Magia Krwi – sprawdza się w zwarciu. Na początku warto zainwestować w ogniste pchnięcie i ognisty krąg. Ten pierwszy zadaje duże obrażenia pojedynczemu przeciwnikowi, natomiast drugi jest nieoceniony, gdy walczysz z grupą.

Przywołania – dadzą ci dodatkowych sprzymierzeńców na polu walki. Na 20. poziomie warto zainwestować w kryształowego golema, który jest potężną, choć „manożerczą" jednostką.

Rzucanie zaklęć

By rzucić czar, niezbędne jest wykonywanie odpowiednich sekwencji klawiszowych. Dla ułatwienia do najczęściej stosowanych zaklęć warto przypisać przyciski od [F1] do [F4]. Obok przedstawiamy podręczną ściągawkę czarów.

Zaklęcia Magii Duszy

1. lodowy pocisk > zamrażająca kula > lodowy grot [D] + [W] + 🖱
2. lodowe iskry [A] + [S] + 🖱
3. fala mocy > ognisty szlak > fala zniszczenia [D] + [A] + 🖱
4. ognista lanca > piekielna lanca [D] + [S] + 🖱
5. nova duszy > nova natchnionej duszy > nova zjednoczonych dusz [W] + [S] + 🖱
6. nawałnica [S] + [D] + 🖱
7. kielich dusz > kielich potępionych [S] + [W] + 🖱
8. magiczna włócznia [D] + [S] + [A] + 🖱
9. meteor mocy > lodowa kula > lodowy meteor [W] + [D] + 🖱
10. ściana ognia > inferno [A] + [D] + 🖱
11. kula ognia [A] + [W] + 🖱
12. grad > lodowy deszcz [W] + [A] + 🖱

Zaklęcia Magii Krwi

1. bicz gniewu > bicz poświęcenia > piekielny bicz [A] + [W] + 🖱
2. ogniste pchnięcie > krwawy płomień > śmiertelny rzut [D] + [W] + 🖱
3. młot gniewu > młot wściekłości > młot krwi [S] + [W] + 🖱
4. ognisty krąg > piekielny krąg [A] + [D] + 🖱
5. cyklon [W] + [D] + [A] + 🖱
6. cienisty przypływ [W] + [D] + 🖱
7. paraliżujący wir [D] + [S] + 🖱
8. głębokie zamrożenie > potężny wstrząs [W] + [S] + 🖱
9. upuszczenie krwi [W] + [A] + 🖱
10. cienisty krok [S] + [A] + 🖱
11. zatruta broń [A] + [S] + 🖱
12. berserk [S] + [D] + 🖱

Zaklęcia Przywołania

1. magiczna tarcza [S] + 🖱
2. obelisk [S] + [A] + [S] + 🖱
3. kryształowy skorpion [S] + [W] + [S] + 🖱
4. kryształowy konik morski [S] + [D] + [S] + 🖱
5. kryształowy golem [S] + [D] + [S] + 🖱
6. rój [S] + [W] + [S] + 🖱
7. chochlik [S] + [A] + [S] + 🖱



» By pokonać takie demoniczne dżdżownice, będziesz musiał opanować najpotężniejsze czary.

Kolekcja PopCap Games

Czołówka najbardziej uzależniających gier wszech czasów? World of Warcaft, Diablo i... przynajmniej dwa z opisanych poniżej tytułów.

PopCap Games to firma, która specjalizuje się w wydawaniu gier opisywanych modnym ostatnio terminem „casual". Ten angielski wyraz można przetłumaczyć na wiele sposobów – słownik podaje ponad dziesięć sugestii, wśród nich m.in. „dorywczy". Produkcje należące do gatunku casual najczęściej takie właśnie są – ze względu na swój charakter nadają się doskonale do tego, by włączyć je w wolnym kwadransie między innymi zajęciami. Trzeba jednak na nie uważać – mimo że są dorywcze, oderwać się od nich jest niezmiernie trudno.

Dema gier PopCap Games możesz pobrać ze strony producenta. Tam także zagrasz w część w nich za darmo (choć w okrojonych wersjach, o czym przeczytasz w ramce obok). Dla czytelników Clicka przygotowaliśmy jednak zestaw najbardziej popularnych produkcji PopCap – rozszerzonych w stosunku do edycji, które można znaleźć w internecie. No więc jak: masz wolny kwadrans?



Peggle Deluxe

Ta nieskomplikowana produkcja zdobyła ponad dziesięć tytułów gry roku i trafiła na listę 100 najlepszych gier wszech czasów magazynu PC Gamer. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta – to cholerstwo wciąga. Peggle to gra z niezwykle prostymi zasadami, na dodatek taka, w której osiągnięty wynik zależy nie tyle od umiejętności, co od szczęścia. A mimo to nie można się od niej oderwać.

Na czym ona polega? Gracz steruje zawieszoną u góry ekranu armatką, przy użyciu myszki ustawiając jej lufę pod odpowiednim kątem. Odpowiednim, czyli takim, który gwarantuje zbicie wszystkich znajdujących się na planszy pomarańczowych kołków – tytułowych „pegli". Armatka strzela po wciśnięciu LPM. Standardowo na każdej z plansz oddać można dziesięć strzałów, bowiem tyle kulek znajduje się w zapasie na początku rozgrywki – gdy spadną na dół ekranu, przepadają. Jest jednak szansa na uratowanie niektórych z nich – u dołu przez cały czas przemieszcza się kosz. Gdy kulka do niego wleci, możesz z niej ponownie skorzystać. Trudno to sobie wyobrazić? Musisz więc zagrać!



To prawdziwy złodziej czasu – gdy go uruchomisz, wsiąkniesz na dobre.

Bejeweled 2 Deluxe

Jedna z najbardziej klasycznych gier logicznych w historii interaktywnej rozrywki – co 10 sekund sprzedaje się kolejna jej kopia! Na całym świecie ta produkcja znalazła już ponad 25 milionów nabywców.

Do zabawy potrzebna jest spostrzegawczość. Ekran gry to kwadrat o wymiarach 8 wierszy na 8 kolumn, na którym umieszczone są różnokolorowe klejnoty. Dowolne dwa z nich znajdujące się w tym samym wierszu lub w tej samej kolumnie można zamienić miejscami – pod warunkiem, że w wyniku takiego działania obok siebie znajdą się co najmniej trzy klejnoty tego samego koloru. Gdy tak się stanie, znikają one z planszy, a na zwolnione miejsce spadają z góry kolejne „klocki". Dodatkowe reguły mają zastosowanie wtedy, gdy klejnotów jest więcej niż trzy – np. jeśli uda się dopasować cztery, zamieniają się one w jeden superklejnot, który po kolejnym spasowaniu eksploduje, czyszcząc wszystkie pola mające z nim styczność. To smaczki, które najlepiej poznać samemu. W wersję dla czytelników Clicka grać można przez pełne dwie godziny.



Choć mówią, by nie bawić się klejnotami – my polecamy: zrób to!

Hammer Heads Deluxe

Krasnale to całkiem sympatyczne stworzonka, ale jeśli z jakichś powodów ich nie lubisz, mamy dla ciebie świetną propozycję: zagraj w Hammer Heads!

Trzecia z zamieszczonych przez nas gier studia PopCap jest... kontrowersyjna. Zabawa polega w niej na tym, by przy użyciu młotka rozbijać krasnalom łepetyny. Krew się jednak nie leje – krasnale, o których mowa, to ogrodowe figurki. Można powiedzieć, że to gra stworzona na polski rynek – jesteśmy przecież potentatem, jeśli chodzi o produkcję tych statuetek.

Hammer Heads wymaga niepospolitego refleksu. Na ekranie widać kilka otworów, z których co chwila wysuwają się krasnale. Trzeba je jak najszybciej klikać lewym przyciskiem myszy – czyli uderzać młotkiem. Kliknięcie w niewłaściwym miejscu oznacza stratę jednego punktu życia, na każdym poziomie można więc sobie pozwolić tylko na kilka omyłek. A okazji ku nich jest sporo, bowiem niektóre z krasnali wymagają więcej niż jednego uderzenia, w pośpiechu nie ma czasu, by dokładnie wyliczać i wymierzać ciosy, a to prowadzi do błędów. Na szczęście czytelnicy Clicka mają aż 120 minut na ich popełnianie!



Bach, bach, buch – bez litości wal skrzata w łepetynę!

Mystery Solitaire: Secret Island

Jeśli zwykły pasjans to dla ciebie za mało, sprawdź tę grę. Znajdziesz w niej nie tylko karty, ale i... tajemnicę. Jaką? To musisz już odkryć sam – rozwiązując karciane układy na 60 poziomach. Ukończenie każdego z nich da ci dostęp do etapów bonusowych, które polegają na odszukiwaniu ukrytych na planszach przedmiotów. Mystery Solitaire to więc dwie gry w jednej – połączenie pasjansa i detektywistycznej zagadki, które spodoba się wszystkim graczom lubiącym pokombinować przy komputerze.

Do sterowania wykorzystuje się jedynie mysz. By wyeliminować z układu dwie pasujące do siebie karty, należy je kliknąć. Oczywiście najlepiej wybierać te, których usunięcie z planszy odsłoni jak najwięcej schowanych pod spodem. Warto także zwrócić uwagę na ikonki u dołu ekranu – na pewno okażą się przydatne. Ta z napisem ***Hint*** podpowiada najbardziej optymalne zagranie w danym momencie i możesz z niej skorzystać kilka razy w ciągu rozgrywki. ***Shuffle*** z kolei przetasowuje karty znajdujące się na stole, co umożliwia wyjście z „sytuacji podbramkowych". Czytelnicy Clicka mają aż 120 minut na odkrycie zagadki wyspy!



Wygląda jak zwykły pasjans, ale jest w tym zagadka. Dasz jej radę?

Graj w casuale!

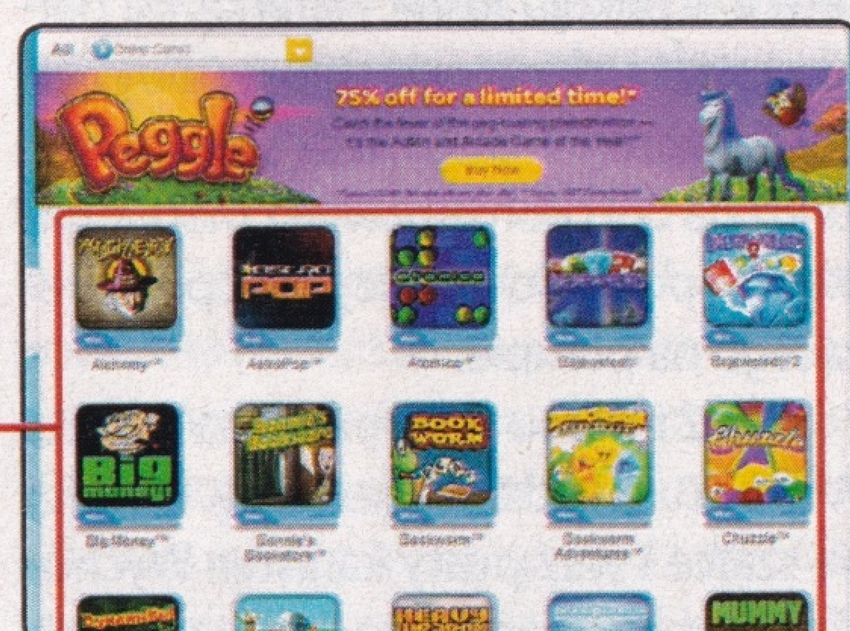
Strona PopCap Games pozwala nie tylko ściągać dema największych hitów firmy, ale też grać w nie za darmo. Pokazujemy krok po kroku, jak to zrobić.

1 Wejdź na oficjalną stronę firmy PopCap Games. Znajdziesz ją pod adresem www.popcap.com. Jeśli chcesz grać za darmo w swojej przeglądarce, wybierz opcję ***Online Games***. Jeżeli wolisz ściągnąć wersję demo lub kupić pełną edycję którejś z produkcji studia, kliknij ***Download Games***.

2 Po przejściu na podstronę ***Online Games*** zobaczysz listę tytułów udostępnionych do gry w przeglądarce. By aktywować wybraną produkcję, kliknij reprezentującą ją ikonę. Uwaga: nie we wszystkie tytuły zagrasz w ten sposób, choć na szczęście dostępne są te najlepsze (m.in. Chuzzle, Heavy Weapon, Zuma).

3 U góry strony z wybraną grą znajdziesz informacje, co należy zrobić, by ją uruchomić. Jeśli wchodzisz na tę stronę po raz pierwszy, kliknij pole ***Get the PopCap Plugin here***. Ściągnij i uruchom niewielki program, który umożliwia zabawę. Następnie kliknij ***After installing the plugin, launch the game here***.







4 Jeśli znudziło ci się granie w przeglądarce, możesz spróbować ściągnąć jedną z gier na swój komputer. Po przejściu na podstronę ***Download Games*** zobaczysz listę dostępnych produkcji. Wybierz jedną z nich. Na poświęconej jej podstronie możesz kliknąć ***Free Trial*** (ściągniesz demo, zwykle z ograniczeniem do 60 minut) lub ***Buy Now*** (kupisz pełną wersję).

5 Przed dokonaniem zakupu wybierz wersję językową gry. Na razie dostępne są tylko: angielski, niemiecki, hiszpański, włoski i francuski. Kliknij ***Buy Now***, a przejdziesz na kolejną podstronę, która przypomina typową stronę sklepu internetowego. Kliknij ***Checkout***. Uwaga: do zakupów niezbędna jest karta kredytowa lub konto PayPal.

6 To już prawie koniec! Na następnym ekranie podaj swoje dane (musisz także wymyślić hasło, które zabezpieczy dostęp do twojego konta). Pojawi się kolejne okno, w którym należy podać dane karty kredytowej. Kliknij ***Place order***. Jeśli wszystko przebiegło sprawnie, pojawi się strona z linkiem do zakupionej przez ciebie gry. Kliknij go, ściągnij program, zainstaluj i graj!







Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

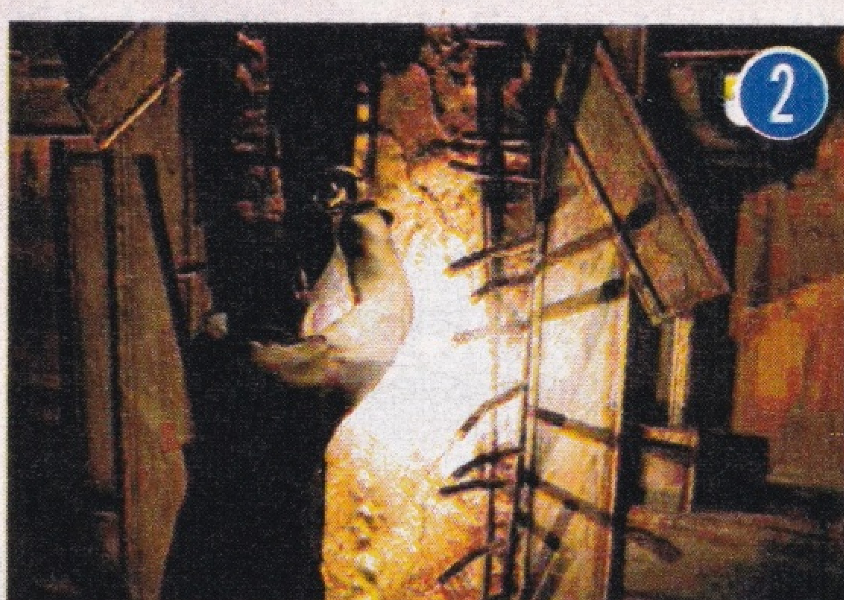
Silent Hill Homecoming

Przedstawiamy opis przejścia najnowszej odsłony serii Silent Hill. Dzięki tej solucji poradzisz sobie z każdym wyzwaniem i odkryjesz wszystkie zakończenia.

Rozdział I: Nightmare



Po połączeniu dwóch części zdjęć rentgenowskich otrzymasz kod potrzebny do otwarcia pobliskich drzwi.



Tego rodzaju ściany możesz przecinać. Musisz tylko wybrać odpowiednią do tego broń.

Przeczytaj notatkę, przejdź przez podwójne drzwi i przez kolejne na korytarz. Podejdź do kraty. By ją otworzyć, potrzebujesz kodu. Wejdź do Nurse Center i obejrzyj zdjęcie rentgenowskie. Weź mapę szpitala.

Idź do pokoju 203 (trzecie drzwi po lewej), podnieś napój leczniczy. Przeskocz przez rozbite okno. Po drugiej stronie znajdziesz zdjęcie rentgenowskie – zabierz je i wróć do Nurse Center. Powieś je na tablicy – z połączenia zdjęć odczytaj kod 1. Wróć do panelu obok kraty i wpisz go. Podejdź do dziecka.

Podnieś rysunek i biegnij za dzieckiem. Wejdź do męskiej toalety (drzwi po lewej). Używając znaku na ścianie, zapisz grę. Przejdź do następnej toalety, weź nóż wbity w lustro. Po tym, jak otoczenie się przemieni, stoczysz pierwszą walkę. W ścianie kabiny znajduje się szczelina, wewnątrz znajdziesz napój leczniczy. Wyjdź z łazienki i wejdź po schodach. Drzwi są zamknięte – aby wejść, stłucz szybę w oknie obok. Zgaś na chwilę latarkę – światło przyciągnie pielęgniarki. W ciemności jesteś w stanie zabijać je pojedynczo (taktykę tę możesz stosować w trakcie całej gry). Przetnij mięsną ścianę za telewizorem 2. Przeciśnij się przez szczelinę, koniecznie zapisz grę przy znaku, a następnie wyjdź drzwiami.

Idź korytarzem w prawo. W schowku po lewej znajdziesz napój leczący. Wyjdź drugimi drzwiami i skręć w prawo. Weź zdjęcie leżące na szpitalnym łóżku, zawróć i idź do Operating Theater po przeciwnej stronie korytarza. Zeskocz przez uszkodzoną balustradę. Znajdź kawałek miękkiej ściany, przetnij ją i przeciśnij się. Weź rysunek ze ściany i wejdź po schodach. Zabierz klucze trupowi, otwórz nimi podwójne drzwi w Operating Theater. Idź korytarzem w prawo. Porozmawiaj z Joshem. Chłopak chce swoją zabawkę.

W pokoju po lewej znajdziesz napój leczniczy i znak zapisu. Wyjdź drugimi drzwiami i idź w dół korytarza. W pokoju naprzeciw wentylatora znajdziesz rysunek oraz zabawkę, wróć z nią do Josha, ten ucieknie. Weź rysunki z podłogi i ściany. Idź do windy.

Rozdział II: Missing Persons

Idź na wschód, w dół Main Street. Po rozmowie z sędziną Holloway wejdź do ratusza. W pomieszczeniu za podwójnymi drzwiami znajdziesz zdjęcie i mapę 3. Przeszukaj pozostałe pokoje. Wyjdź z ratusza i, korzystając z mapy, kieruj się na Craven Avenue.

Przeszukaj oba piętra domu rodzinnego. W łazience na górze znajdziesz kasetę, a w pokoju Josha – latarkę. Na półce z książkami jest przycisk – w ukrytym pomieszczeniu znajdziesz plan domu. Zejdź na dół i porozmawiaj z matką, następnie pójdź do piwnicy. Weź pilota leżącego na pompie.

Wyjdź z domu i użyj pilota na garażu. W środku znajdziesz gazrurkę. Użyj jej na szafce i weź pusty kanister. Wychodząc, zabij stwora, a następnie przeciśnij się przez dziurę, z której przylazł. Ścieżką dojdziesz do kolejnej dziury, za którą znajduje się plac zabaw. Znajdziesz tam rysunek (po prawej) i zdjęcie (obok zjeżdżalni).

Gazrurką otwórz furtkę. Użyj pustego kanistra na baku ciężarówki 4. Wróć do domu i uruchom pompę w piwnicy. Na podwórzu za domem (drzwi obok pompy) znajdziesz kolejny rysunek. Wejdź na ganek i drzwiami do kuchni. Użyj kasety na automatycznej sekretarce. W lodówce znajdziesz napój leczniczy, a na zewnątrz obok furtki – plecak Josha i zdjęcie. Wyjdź przez furtkę.

Z Barker Street pójdź na cmentarz. Na ławce znajdziesz mapę. Idź ścieżką do ogrodu, tam wskocz do dziury i weź kamienną płytkę z fontanny. Z rozpadliny wyjdź, wdrapując się po ścianie obok fontanny. Na balkonie jest napój leczniczy. Idąc alejkami cmentarza, zaglądaj do krypt. Znajdziesz w nich przejścia. Po dotarciu do Founders Garden zbadaj mauzolea – oba są zamknięte. Weź napój leczący. Idź w stronę West Garden. Z małej fontanny u szczytu schodów zabierz kamienną płytkę. Obu płytek użyj na głównej bramie cmentarza 5.

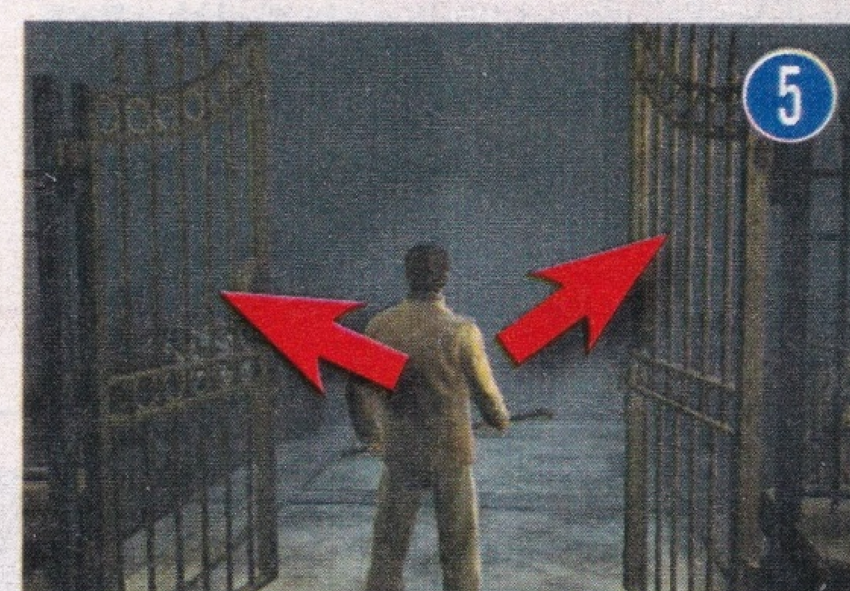
Wyjdź na Main Street. Włącz radio, weź rysunek z tyłu tablicy ogłoszeń i idź na południe River View. Skręć w prawo, przejdź przez most. Idąc wzdłuż ogrodzenia, dotrzesz do drzwi z napisem „No Trespassing". Idź prosto i przejdź pod drewnianym ogrodzeniem. Obejdź złomowisko (kieruj się w lewo), przeciśnij się przez pęknięcie z tyłu szopy. W budynku porozmawiaj z Curtisem, by dostać pistolet. W kącie pomieszczenia znajdziesz amunicję. Z zaplecza weź mapę złomowiska i amunicję, w lodówce jest napój leczący. Zapisz grę i wyjdź. Przejdź przez złomowisko i wróć na River View. Przejdź Main Street obok tablicy ogłoszeniowej i pójdź ponownie na cmentarz. Korzystając z mapy, znajdź Bartlett Mausoleum. Na trumnie dziecka przesuń pojedynczy kafelek w prawym górnym rogu do samego końca w lewo. Następnie rusz poziomy kafelek w górę i prawy górny róg. Drugi poziomy kafelek daj do góry, w wolne miejsce po poprzednim. Przesuń kafelek z kluczykiem prosto na dół. Jeśli masz problem z rozwiązaniem tej łamigłówki, spójrz na obrazek 6.



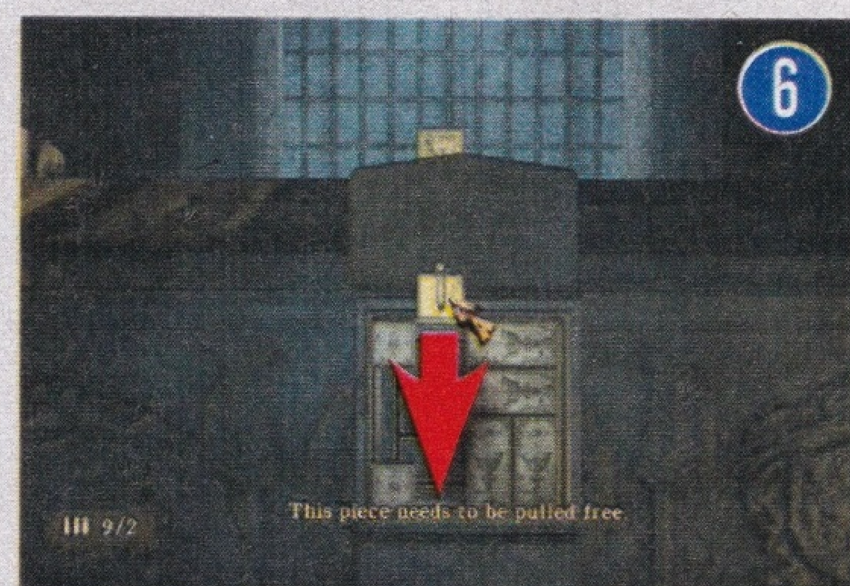
Na każdym etapie rozglądaj się za mapą. Zdecydowanie ułatwi ci ona orientację w terenie.



Z baku ciężarówki będziesz musiał wydobyć benzynę i napełnić nią kanister.



Tę bramę otworzysz, korzystając z dwóch znalezionych uprzednio kamiennych części płyty.



W Bartlett Mausoleum musisz rozwiązać łamigłówkę na sarkofagu pochowanego tu dziecka.

Rozdział III: Hotel

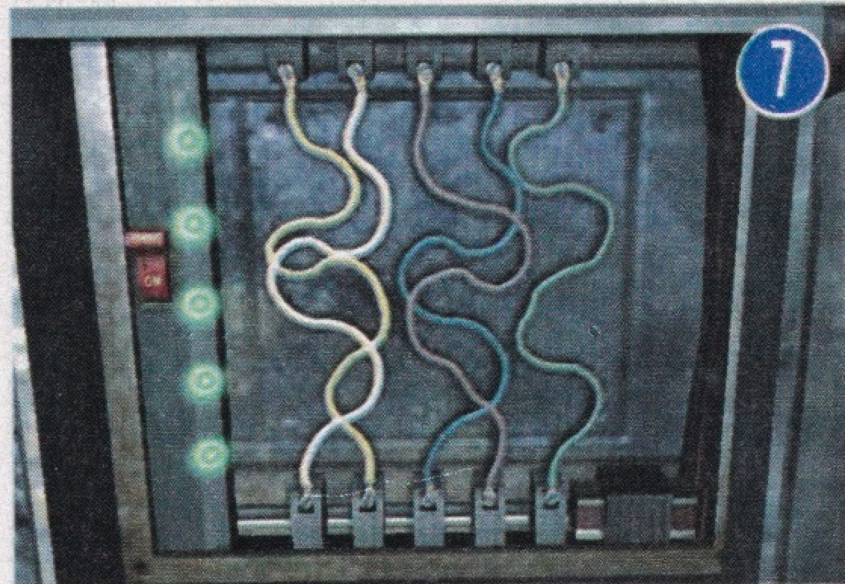
W uliczce po drugiej stronie hotelu przejdź pod ciężarówką i weź topór. Wróć do drzwi wejściowych i wyłam deski. Zza lady weź mapę. Podejdź do windy, przeskocz nad pustym szybem. Weź klucz ze skrzynki narzędziowej. Wyjdź z hotelu.

Kluczem otwórz bramkę po lewej stronie. Podłącz kable w skrzynce z zasilaniem 7, weź napój leczący i wróć do środka. Naciśnij przycisk przywołujący windę, wejdź do niej i wciśnij przycisk. Przetnij nożem portret kobiety i przeciśnij się przez dziurę. Zbadaj drzwi, weź zdjęcie, przejdź przez mur i zapisz grę.

Podejdź do drzwi z dziurą w środku – głos poprosi cię o przyniesienie trzech pocztówek. Zbadaj pokoje 303 i 304. Przejdź przez dziurę przy zerwanym suficie. Przeciśnij się przejściem do 307. W pokoju 308 przeczytaj notatki oraz napisy na ścianie. Wyjdź na korytarz i włam się do 309. Wespnij się na wyższe piętro.

Przejdź przez dziurę do pokoju 406. Idź korytarzem do 402. Przesuń kredens i przejdź do 404. W łazience znajdziesz pocztówkę, wróć tą samą drogą. Przez pokój 405 przedostań się szczeliną do 407 i wyjdź na korytarz. W łazience 408 znajdziesz serum. Wyłam wejście na schody i wdrap się na wyższe piętro.

Przeskocz nad dziurą i zabierz napój leczący. W 508 przeczytaj notatkę na kredensie i przebij się do 505. Przesuń kredens i prześlizgnij się do 507. Zabierz pocztówkę z łóżka i napój leczący z łazienki. Wyjdź na korytarz i włam się do 504, przesuń kredens i podnieś rysunek. Weź amunicję z łóżka i przejdź do 503. Przez dziurę w łazience zejdź do 403, tam znajdziesz ostatnią pocztówkę. Wespnij się do 503, schodami na korytarzu zejdź piętro niżej, kolejne przejście jest w 408. Wróć do pokoju 307. Daj kobiecie jej wspomnienia (pocztówki) i zabierz klucz.


By uruchomić windę, połącz kable w sposób pokazany na obrazku.

Zapisz grę w 302 i otwórz znajdujące się tam drzwi. Przeskocz nad dziurą. Podnieś amunicję i napój leczący. Dojdziesz do zamkniętych drzwi. Po tym, jak świat wokół się zmieni, wyjdź nimi do ogrodu. Porozmawiaj z burmistrzem. Walcząc z bossem, najpierw toporem rozłup wszystkiego „kokony", a następnie zabij jego samego.

Rozdział IV: Sheriff's Station

Porozmawiaj z Wheelerem, idź za nim. Zapisz grę przy znaku. Gdy natkniecie się na stwory, pobiegnij szybko do biura po swoje rzeczy. Wheeler da ci strzelbę, sam zabierz mapę posterunku z biurka. Toporem rozwal deski na drzwiach w korytarzu. Za rozbitym oknem oraz w męskiej toalecie znajdziesz napoje leczące – przydadzą się niedługo.

Korytarzem przejdź do pokoju odpraw – wejdź przez dziurę w ścianie za rogiem. Weź amunicję do strzelby, wyłam deski blokujące wyjście i idź korytarzem do podwójnych drzwi. W garażu, z tyłu policyjnego samochodu, znajdziesz notatkę. Idź do biura w garażu, kod do sejfu to: 206. Weź napój leczący i amunicję. Pociągnij za dźwignię i wyjdź na parking.

Rozdział V: Sewers

Zeskocz z chodnika i przekręć zawór, by wpuścić Elle. Po drugiej stronie tunelu znajdziesz amunicję. Zejdź do następnego tunelu, na platformie po lewej znajduje się krata – otwórz ją gazrurką. Kręcąc zaworem, obniż poziom wody. Wróć do głównego tunelu i idź do końca. Wskocz na platformę po prawej i idź do znaku zapisu gry. Niedaleko jest małe pomieszczenie – w nim mapa i amunicja. Platformą między znakiem zapisu i pomieszczeniem dotrzesz do następnego tunelu. Musisz dojść do bramy 8. Na końcu ścieżki za rogiem jest napój leczący. Wróć do bramy 4. W niewielkim odgałęzieniu leży amunicja. Idź do śluzy na końcu tunelu, wespnij się na platformę, zejdź po drabinie i idź do odpływu. Wejdź na drabinę po przeciwnej stronie odpływu, następnie zejdź po ścianie i podnieś amunicję.

Pociągnij za dźwignię. Zeskocz na długą platformę, w pokoju po prawej zapiszesz grę. Idź do głównej komnaty. Otwórz bramę Elle, pokonaj trzech przeciwników i idź dalej. W niewielkiej wnęce po drodze znajdziesz zdjęcie. Podążaj głównym tunelem, aż znajdziesz ślad. Idąc za nim, dotrzesz do drabiny.

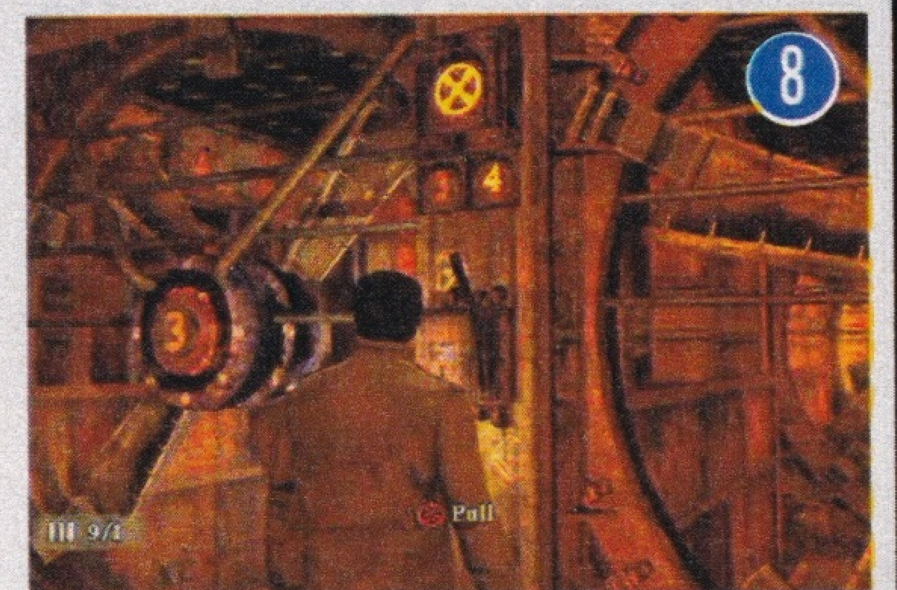
Rozdział VI: Fitch's Bureau

Idź Main Street, dotrzesz do biura doktora. Zza biurka recepcjonistki weź napój leczący. Wejdź do holu, idź przez ostatnie drzwi po prawej. Podnieś zdjęcie z lady po lewej i obejrzyj pudełko na szafce. Wyjdź na korytarz. Wejdź przez nowo otwarte drzwi. Przeczytaj notatkę, weź kluczyk, serum spod małej jarzeniówki i dokumenty. Wróć do poprzedniego pokoju i otwórz niebieskie pudełko.

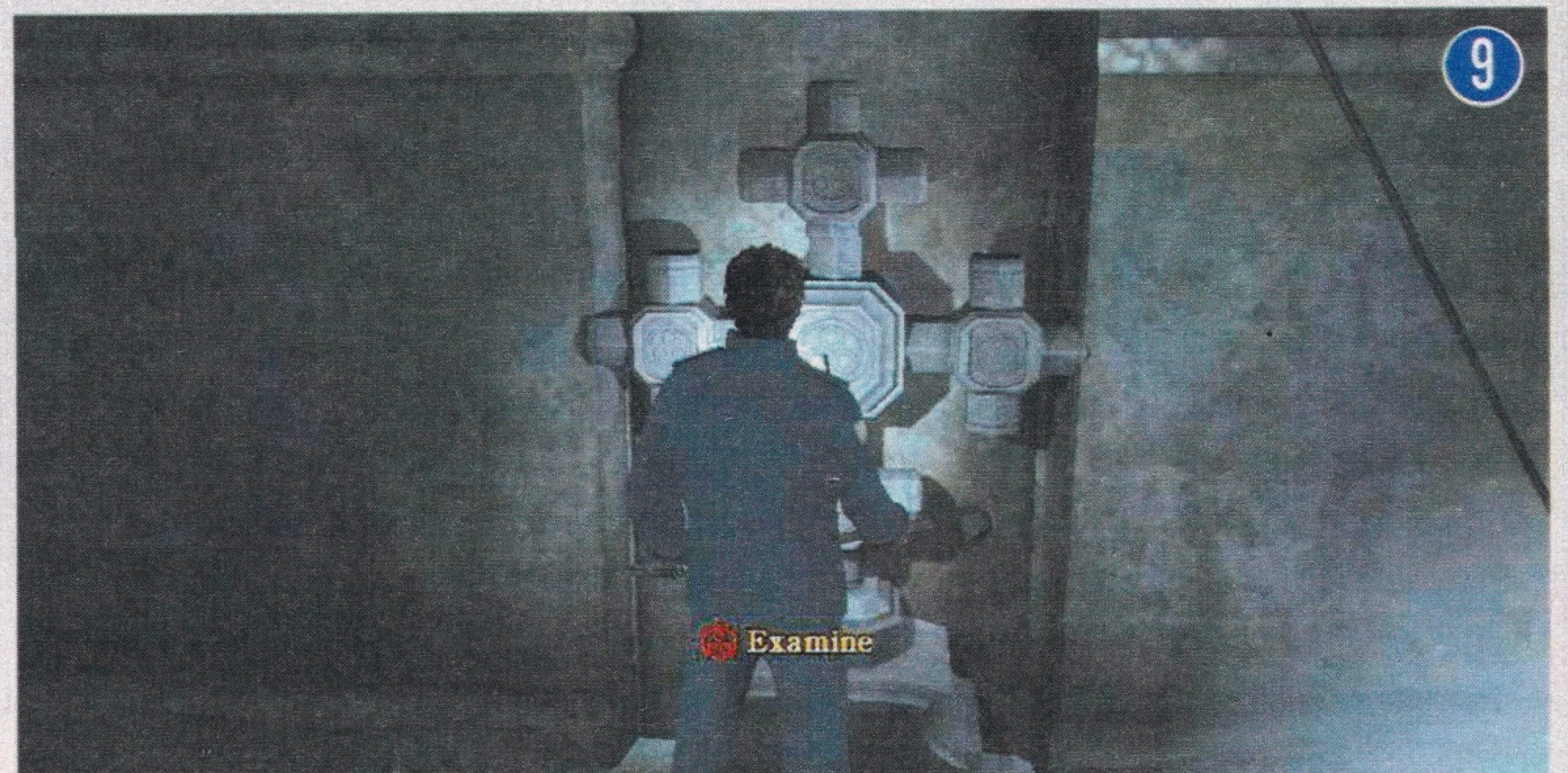
Rozdział VII: Hell Descent

Podnieś lalkę, otoczenie się przemieni. Idź korytarzem i zeskocz na dół. Nie biegnij za Joshem, tylko skręć w lewo i zejdź po schodach. Czeka cię dłuższa chwila biegania po schodach i przeskakiwania przeszkód – droga jest tylko jedna, a jeśli z niej zboczysz, najczęściej trafisz na napoje lecznicze. W pomieszczeniu z urządzeniem przypominającym piec znajdziesz zdjęcie (po prawej za rogiem), a za jednym z wentylatorów – rysunek.

W pokoju z trzema wentylatorami przejdź przez ten nieczynny, przetnij mięsną ścianę, pociągnij za dźwignię i przeciśnij się przez zatrzymany wiatrak. W pomieszczeniu z dwoma rzędami wentylatorów 8 ciągnij za dźwignie w następującej kolejności: 4/5, 3/4, 2/3, 5/6, 4/5, 3/4. Przejdź przez wiatraki po prawej, zejdź po drabinie i idź ciemnym przejściem do znaku zapisu. Idąc dalej, dotrzesz do ciemnego holu, na którego końcu znajdują się drzwi. Wewnątrz porozmawiaj z doktorem Fitchem. Czeka cię walka ze Scarlet, koszmarną lalką. Jej pancerz możesz rozbić bronią palną, później tnij ją po nogach, potem po rękach, głowie i tułowiu. Po jej przepoczwarzeniu się powtórz te czynności. Za zwycięstwo otrzymasz klucz.


By pójść dalej, musisz odpowiednio włączać i wyłączać wiatraki.

Rozdział VIII: Town Hall



Koniecznie weź z tego miejsca ceremonialny sztylet. Będzie ci potrzebny w dalszej części gry, ponadto doskonale spisuje się w walce.

Idź do ratusza. W budynku przejdź przez drzwi po lewej, wyłam kolejne, ponownie po lewej. Popchnij szafkę i weź rysunek. Znak zapisu zaznaczony jest na mapie. Wejdź do głównej sali, podejdź do mównicy i użyj klucza. Zejdź po schodach, po drodze weź apteczkę. Przejdź wąskim korytarzem i z krzyża zabierz ceremonialny sztylet 9. Otwórz nim drzwi naprzeciw wąskiego przejścia. Idź ciasnym korytarzem aż do małego pomieszczenia z biurkiem. Wejdź po drabinie, weź rysunek i znów użyj sztyletu do otwarcia drzwi. Jesteś teraz w Founders Garden. Pod tablicą ogłoszeniową znajdziesz zdjęcie, a w drugim grobowcu – serum. Patrząc na mapę, idź do Founders Row. Włam się do zatarasowanej krypty, zabierz Chrome Hammer Pistol i zapisz grę przy znaku. Idź do domu.

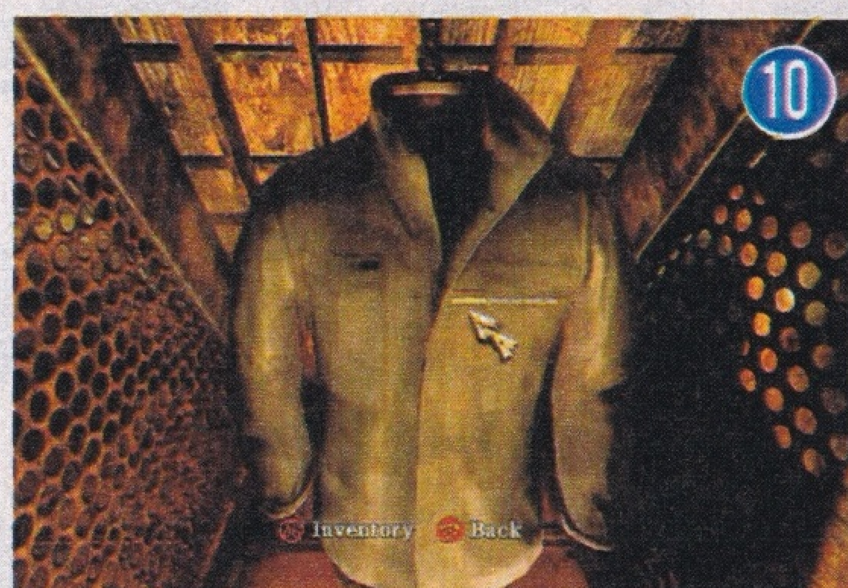
Wejdź do piwnicy, znajdź folię zakrywającą przejście i przetnij ją. Z pokoju myśliwskiego weź klucz i shotguna (szafka po prawej). Idź na górę. Otwórz podwójne drzwi, wejdź na strych, przeszukaj go i weź zdjęcie. Przesuń szafkę z książkami i wejdź przez drzwi, które za nią znajdziesz. Ułóż puzzle tak, by rysunek zgadzał się z rodzinnym herbem wiszącym na ścianie. Zabierz list od ojca i mapę Silent Hill. Na dole porozmawiaj z matką.

Rozdział IX: The Attic

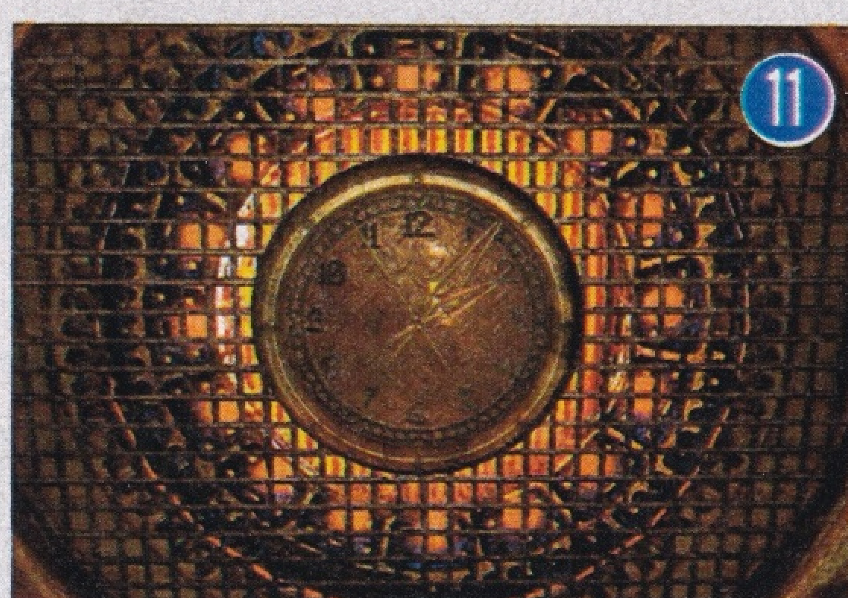
Musisz otworzyć drzwi wyjściowe. W salonie na parterze weź z kredensu Angry Mask. Zapisz grę przy znaku. Na górze na komodzie w korytarzu znajdziesz tasak. Wejdź do sypialni rodziców, w łazience podnieś Indifferent Mask i zabawkę. Z kuchni zabierz Frowning Mask i napój leczący. Wejdź do pokoju za kuchnią. Trupowi patrzącemu w stronę okna załóż Frowing Mask, a drugiemu – Indifferent Mask.

W holu pociągnij za dźwignię obok drzwi do piwnicy. Idź na górę do pokoju z wejściem na strych. Przesuń kredens i podnieś Heart of Darkness Medal. Wejdź na strych. U szczytu schodów przeczołgaj się przez dziurę. Z popiersia weź Vile Acts Medal, wespnij się na górę i przeczołgaj się pod rurą. Przeskakuj nad kolejnymi rurami, aż dotrzesz do pokoju, z puzzlami. Z pudełka weź Fallen Star Medal. Przypnij medale do marynarki (od lewej: gwiazdę, serce i strzałę) 10.

Wróć na dół i pociągnij dźwignię. Idź do pokoju Josha, przetnij wejście do szafy, weź nóż i rysunek. Ustaw wskazówki zegara na godzinę 2:06 11. Posadź króliczka na oknie, po czym wróć na dół i pociągnij za dźwignię. W piwnicy przejdź pod zepsutymi rurami i dostań się do pokoju myśliwskiego. Z ciała potwora wyciągnij nóż. Na stole rzeźnickim wbij Bogeyman Knife w głowę stwora, pozostałe noże zawieś na stojaku powyżej. Drzwi powinny się otworzyć.



Medale przypnij w następującej kolejności: gwiazda, serce, strzała.



Zegar w domu Aleksa musisz ustawić na godzinę 2:06.

Rozdział X: Dark Times

Wejdź schodami, przeskocz nad dziurami, wespnij się na platformę i zeskocz na ulicę. Elle jest w więzieniu. Wejdź na cmentarz przez mur. Idź wąskim przejściem, zbadaj figurę i wróć na ulicę.

Korzystając z mapy, idź do Bait Shop. Z tyłu budynku znajdziesz znak zapisu. Weź amunicję i rysunek. Wróć na ulicę i dojdź do zniszczonego fragmentu jezdni. Przejdź przez jezdnię i idź na cmentarz. Wejdź przez dziurę w ścianie, włam się do drzwi na lewo od Sun Garden. Weź granat (kamień szlachetny). Wróć na Segan Street i podejdź do Overlook Penitentiary. Idź ulicą aż do rusztowania, przejdź drzwiami.

Idź do Boiler Room. Zejdź po schodach i przejdź na schody naprzeciwko. Wyjdź na Koontz Street, za bramą szpitala na ławce jest serum. Na Wilson Street wejdź do Toluca Lake Offices. Zabierz amunicję z lady. W przedsionku z zamkniętymi drzwiami wejdź na platformę. Z pokoju na końcu korytarza zabierz napój leczący i turkus z umywalki. Przeskocz do sąsiedniego pomieszczenia. Zapisz grę przy znaku i przebij się przez zatarasowane drzwi.

Idź w prawo do łazienki, weź klucz. Wróć do przedsionka i otwórz drzwi. W elektrowni obejrzyj zawór A. Wejdź na wyższą kondygnację, gdzie znajdziesz zawory B oraz C. Przekręć je w kolejności: B, A, C i przełącz dźwignię zasilania 12. Wróć na cmentarz. Umieść granat w otworze figury oznaczonym jako I, a turkus w XII. Otrzymasz klucz do Moon Garden, gdzie znajdziesz bardzo przydatny w dalszej części gry karabin M14. Idź do bramy więzienia. Z tyłu ciężarówki znajdziesz topór, zaś obok frontowych drzwi – napój leczący. Idź w lewo i wejdź do budynku bocznymi drzwiami.



Po przekręceniu zaworów w kolejności B, A, C pociągnij za dźwignię znajdującą się przy C.

Rozdział XI: Prison

Zapisz grę przy znaku. Zakratowaną bramę otworzysz dźwignią za drzwiami po prawej. Za bramą rozrąb drzwi i weź apteczkę. W korytarzu stłucz szybę w jednym z okien i przeskocz przez nie. Idź przez drzwi po prawej, w pomieszczeniu z klatką schodową znajdziesz mapę więzienia i napój leczący (w szafce). Wejdź schodami na platformę. Przeskocz nad szczeliną, dojdź do pomieszczenia kontrolnego, otwórz bramę na zewnątrz.

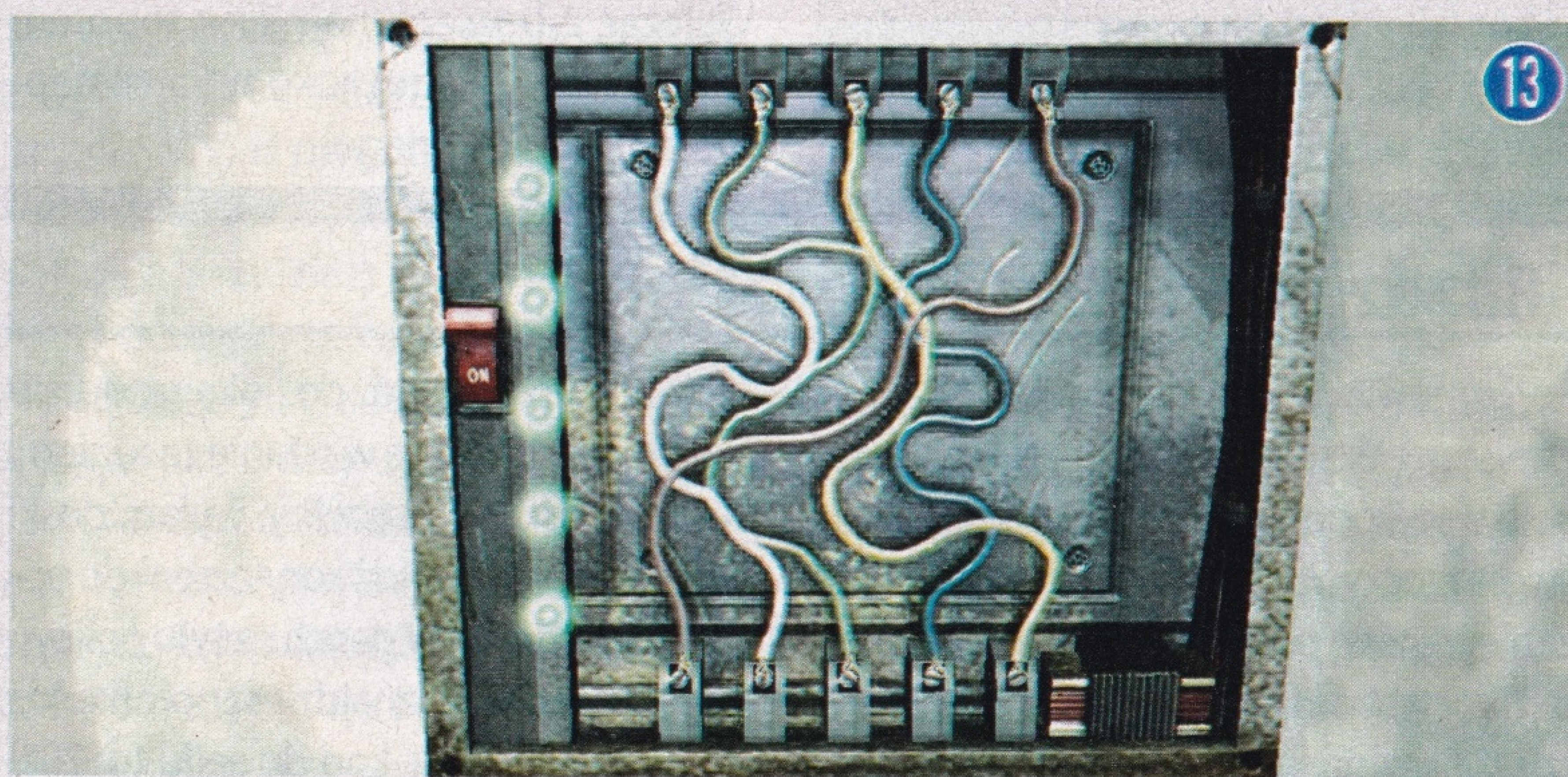
Przejdź przez nią. Przełącz dźwignię na ścianie po prawej i zejdź po schodach. Naprzeciwko celi B2 znajdziesz amunicję. Kieruj się do Cell Wing B, po drodze uwolnij Wheelera. W Upper Guard Room znajdziesz rysunek. Pociągnij dźwignię, idź do pomieszczenia kontrolnego.

Idź do Cell Block A. W A6 znajdziesz napój leczący. Przejdź przez podwójne drzwi na końcu korytarza. Brama jest zamknięta, wróć więc na schody i zejdź w dół. Wejdź do sali z prysznicami, a tam przebij zamurowaną dziurę prowadzącą do Boiler Room. Wejdź po schodach, na górze jest znak zapisu. Idąc korytarzem, sprawdzaj kolejne drzwi. Zbiegnij po schodach i przejdź przez otwartą bramę.

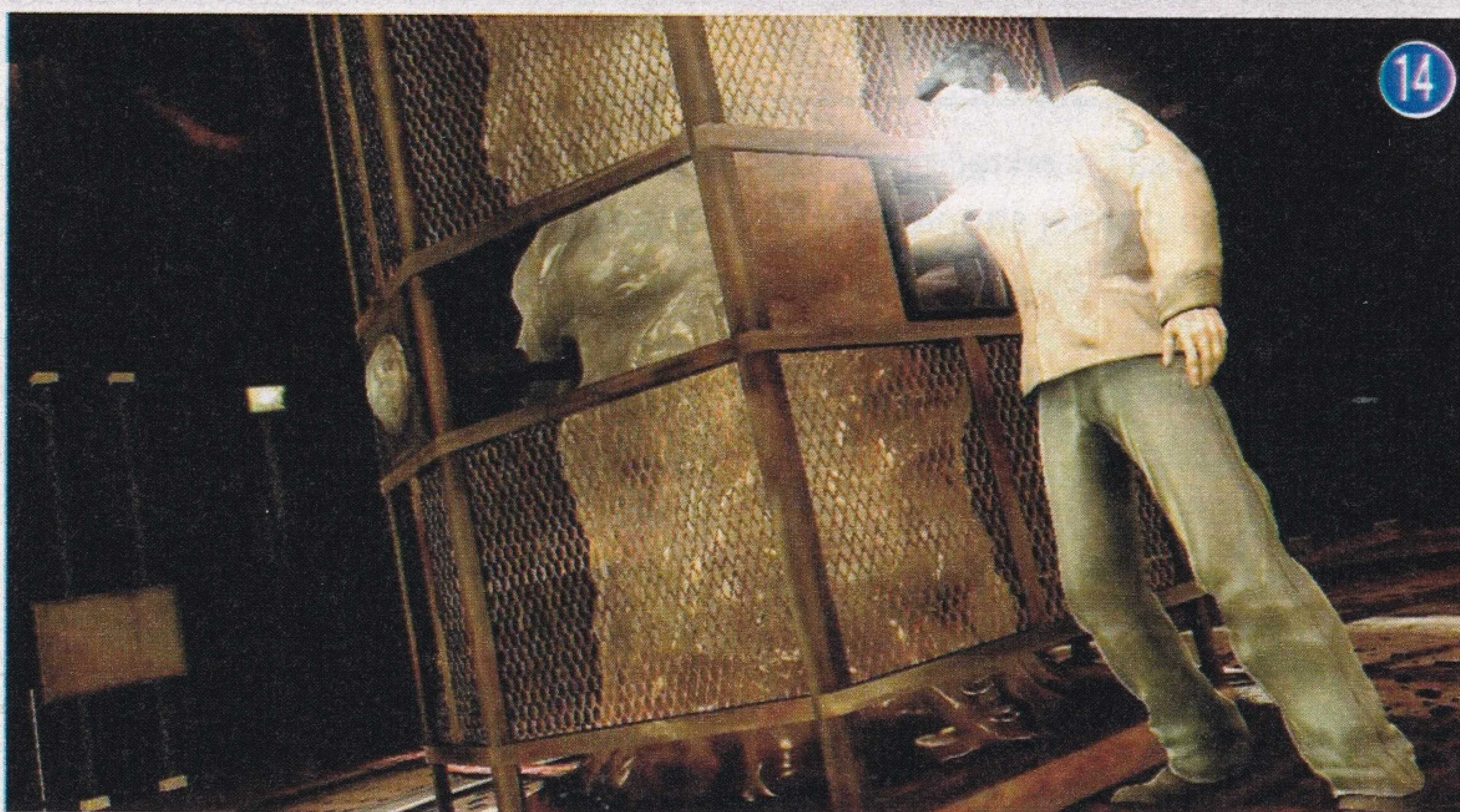
Wejdź przez drzwi przy gruzowisku. Wpełznij do celi po lewej i przeciśnij się do sąsiedniej. Weź kawałek drutu i idź schodami w górę. Z szafki zabierz napój leczący. Przeskocz nad szczeliną, weź drut z celi A20. Wyjdź przez podwójne drzwi na drugiej kondygnacji i wejdź do pomieszczenia na rogu po trzeci kawałek drutu. Wróć do bloku A i wejdź do Upper Guard Room. Podłącz wszystkie druty do panelu (od góry: drut 1 do dolnego slotu 2, 2 do 3, 3 do 5, 4 do 4, 5 do 1) – patrz obrazek 13. Pociągnij za dźwignię.

Przeskocz nad szczeliną do otwartej celi i weź serum. Zeskocz na dół i pociągnij za dwie dźwignie. W A12 przeczytaj notatkę na ścianie, numer 110391 wpisz na panelu za podwójnymi drzwiami. Porozmawiaj z matką – od decyzji, którą podejmiesz, zależy zakończenie. Wróć korytarzem, zapisz grę.

Wejdź przez podwójne drzwi po prawej. Na kolumnie znajdziesz dziurę i tarcze z symbolami. Ustaw je: tarczę na lewo od dziury – na symbolu konia, czarną tarczę – na symbolu trumny, ostatnia ma wskazywać puste miejsce 14. Sięgnij do dziury w kolumnie, następnie wskocz do jamy w podłodze. Zapisz grę przy znaku. Przeciśnij się do małego pokoju. W końcu dotrzesz do drzwi z dziwnym pokrętłem. Czeka cię walka z bossem. Zachowuj dystans, stosuj uniki i kontruj. W drugiej fazie walki potwór będzie oszołomiony po każdym nieudanym ataku, tnij go wtedy po głowie.



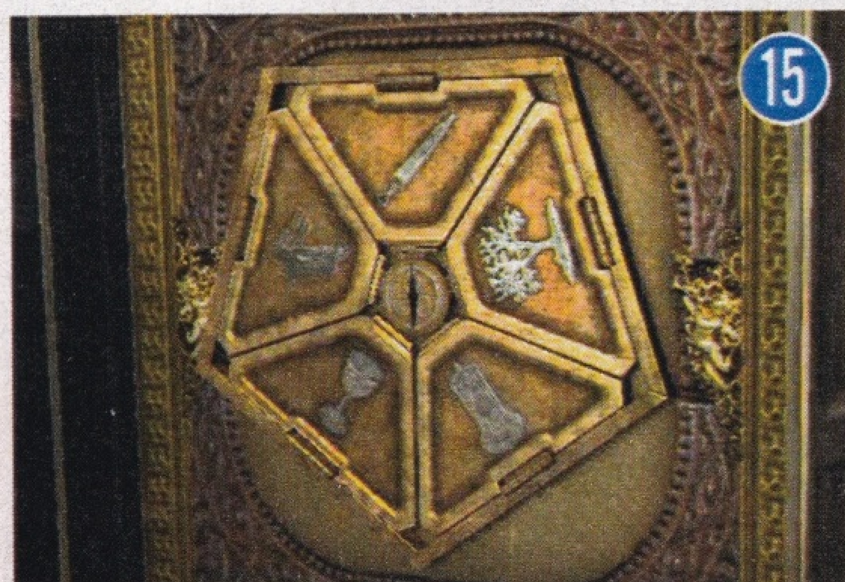
W Upper Guard Room musisz podłączyć kable zgodnie ze wzorem przedstawionym na powyższym obrazku.



Po tym, jak odpowiednio ustawisz tarcze, sięgnij do otworu w kolumnie. Chwilę później staniesz przed kolejnym bossem.

Rozdział XII: Church

Przeskocz przez rozbite okno i przebiegnij przez dwie pary podwójnych drzwi. Skorzystaj z pokrętła w drzwiach. Wyjdź przez nie, zabierz napój leczący, amunicję na prawo od schodów i wejdź do kościoła. Obejrzyj organy (po prawej znajdziesz amunicję). Użyj na nich sztyletu. Idź w prawo i przejdź pod belkami do chrzcielnicy – użyj pokrętła z tyłu. Zabierz paterę, a z szafki zdjęcie. Wejdź schodami na górę i zapisz grę przy znaku obok konfesjonału. Porozmawiaj z osobą w konfesjonale, następnie z klęcznika podnieś kolejną paterę. Z małego stołu zabierz świecę. Udaj się do przejścia na lewo od organów i przejdź pod belkami. Umieść świecę na złotym naczyniu, zabierz paterę (po lewej znajdziesz amunicję). Wejdź po schodach i zabierz napój leczący. Obejrzyj trzy malowidła, przetnij to przedstawiające mężczyznę – weź kolejną paterę. Idź do pomieszczenia po lewej od malowideł i zabierz napój leczący. Biegnij dalej korytarzem, podnosząc amunicję i apteczkę. Obejrzyj witraż i weź z niego paterę. Wróć do organów i spójrz na pięć ząbków. Ułóż patery: Kneeling Man – Penitence, Sword – Vengeance, Tree – Desire, Candle – Sorrow, Chalice – Sacrifice 15.



Po znalezieniu pięciu pater pójdź do organów i ustaw je na ząbkach w sposób ukazany na obrazku.

Podejdź do ojca Aleksa. Weź pierścień i rysunek. Weź napój leczący przed wejściem na schody. Na końcu długiego pasa schodów idź w lewo i włóż kombinezon górniczy. Wróć tą samą drogą, aż dojdziesz do windy. Wejdź do niej i wciśnij guzik.

Rozdział XIII: Underground

Po uwolnieniu się weź mapę, napój leczący, sztylet i apteczkę. Zapisz grę przy znaku. Idź korytarzem do pokoju 212. Stłucz szybę w oknie, przeskocz na drugą stronę. Weź pistolet i klucz. Z sejfu wyjmij amunicję. Otwórz drzwi do odgrodzonej części korytarza. Podnieś rysunek i wróć do pokoju.

Idź do Sektora 3. Otwórz drzwi znalezionym kluczem i wyłam drzwi na końcu po prawej w Sektorze 3. Zbiegnij korytarzem do pokoju 320. Wespnij się po kratach do windy. Przesuń lodówkę w lewo i otwórz pokój.

Po uwolnieniu Elle pójdź do 320, weź apteczkę i napój leczący. Weź klucz do 301 z 321. Udaj się do Sektora 3, w 301 znajdziesz swoją broń. Wróć do Sektora 1 (po drodze rozglądaj się za apteczkami), użyj pokrętła przy bramie. Włam się do pokoju 113, podnieś amunicję. Zbij szybę. Po odnalezieniu Wheelera podejmiesz kolejną decyzję, od której zależy zakończenie historii. Idź do pomieszczenia na końcu korytarza. Zapisz grę przy znaku i przejdź do owalnego pokoju.

Znajdź cztery kolumny i użyj na nich sztyletu, następnie obejrzyj teksty i symbole na ścianach. Obróć wewnętrzny krąg dwa razy (zatrzymaj na symbolu mężczyzny – Fitch), a zewnętrzny krąg siedem razy (symbole rodzin na kolumnach i w oknach powinny się dopasować) 16. Podejdź do dużych drzwi i ustaw tarczę na symbolu rodziny Shepherdów. Wejdź do komnaty i zbadaj wszystkie grobowce. Walcząc z finałowym bossem, trzymaj dystans i strzelaj w korpus. Aby dobić bestię, musisz do niej podejść. Jeśli zabraknie ci amunicji, walcz wręcz, unikając ramion stwora i cieczy, którą pluje. Atakuj korpus. Po przemianie czekaj, aż się wyprostuje i uderzy. Uniknij ciosu, a będziesz mieć chwilę, by zaatakować. Uciekaj, gdy stwór uwolni ramiona. Po walce obejrzysz jedno z pięciu zakończeń. Zależą one od podejmowanych wcześniej decyzji:



By otworzyć drzwi do grobowców, musisz odpowiednio ustawić kręgi.

Good Ending: Zabij mamę Aleksa, wybacz tacie Aleksa
Bogeyman: Nie zabijaj mamy Aleksa, nie wybaczaj ojcu, nie ratuj Wheelera
Drowning: Zabij mamę Aleksa, nie wybaczaj tacie Aleksa
Hospital Ending: Nie zabijaj mamy Aleksa, wybacz tacie Aleksa
Ufo Ending: Nie zabijaj mamy Aleksa, nie wybaczaj tacie Aleksa, ocal Wheelera

Artur Dąbrowski | roland@click.pl

Akcja PC
Inne platformy PS2 PS3 X360

Piorun



W menu głównym wejdź w pozycję ***Dodatki***, a następnie ***Kody***. Tu wybierz kombinacje kierunków, by aktywować kody.

lewo, prawo, góra, dół – bez ograniczeń możesz korzystać z poszerzonej wizji
prawo, lewo, lewo, góra, dół, prawo – bez ograniczeń możesz korzystać z min gazowych
prawo, góra, prawo, góra, lewo, dół – bez ograniczeń możesz korzystać z ziemiowstrząsu
lewo, lewo, góra, prawo – bez ograniczeń możesz korzystać z laserowych oczu
lewo, dół, dół, dół – bez ograniczeń możesz korzystać z technokamuflażu
prawo, lewo, lewo, góra, dół, góra – bez ograniczeń możesz korzystać z superszczeku
dół, dół, góra, lewo – bez ograniczeń możesz korzystać z niezniszczalności
prawo, góra, lewo, prawo, góra, prawo – otwiera wszystkie poziomy gry
prawo, góra, prawo, prawo – daje dostęp do wszystkich minigierek

Akcja PC

Monster Trucks Nitro

W głównym menu wybierz opcję ***Settings***, a następnie ***Unlock*** i wpisz jeden z podanych niżej kodów, by aktywować pożądany efekt.

DEVHOSENAUTO – dostajesz Formula Monster Truck
PIGGYRIDE – dostajesz Pig Monster Truck
YELLOWMONSTER – dostajesz efektowny School Bus



Akcja PS3 X360

Street Fighter IV

By otworzyć niektóre elementy, trzeba wykonać odpowiednie czynności, np. ukończyć tryb Arcade odpowiednimi wojownikami. Inne bonusy podajemy poniżej.

odkryj Akumę – gdy masz Sakurę, Dana, Cammy, Fei Longa, Gena i Rose, w trybie Arcade uzyskaj 2 perfekcyjne zwycięstwa i 2 razy skończ walkę Ultra Combosem
odkryj Goukena – gdy masz Akumę, Sakurę, Dana, Cammy, Fei Longa, Gena i Rose w trybie Arcade uzyskaj co najmniej 2 perfekcyjne zwycięstwa i 3 razy skończ walkę Ultra Combosem
odkryj Setha – ukończ tryb Arcade wszystkimi postaciami


By zagrać Sethem, ukończ tryb Arcade wszystkimi postaciami.

Ciekawostki

Kubek ze... zdjęciem



Digital Photo Frame Mug jest kubkiem na kawę z wbudowaną cyfrową ramką na zdjęcia. Wewnętrzna pamięć o pojemności 1 MB pozwala pomieścić do 50 fotografii. Ekran ma przekątną 1,5 cala. Cena fotokubeczka nie jest jeszcze znana.

dvice.com

UFO MP3?



Firma mobiBlu wyprodukowała odtwarzacz MP3 UFO o charakterystycznym kształcie. UFO ma średnicę 9 cm i trzy warianty pojemności: 2, 4 i 8 GB. Player obsługuje formaty MP3, WMA, ASF i OGG, posiada też głośnik. Ceny nie podano.

www.anythingbutipod.com

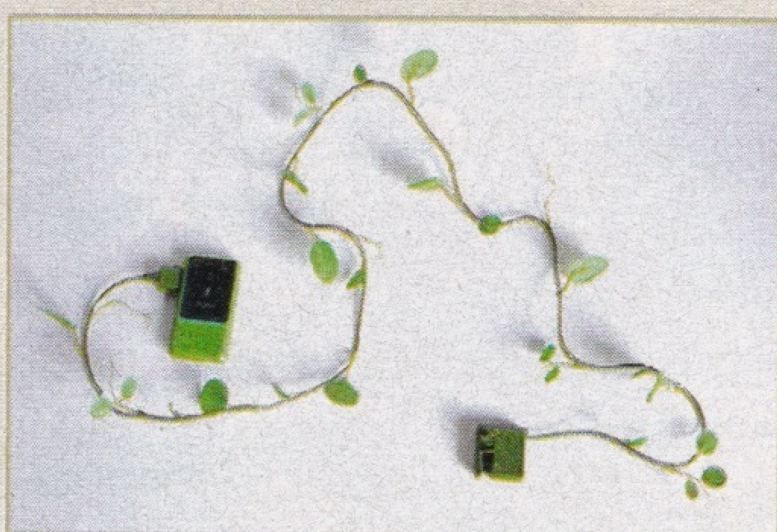
Ramka retro



Wbrew pozorom to nie telewizor z lat 50. ubiegłego wieku, ale ramka na zdjęcia cyfrowe. Produkt Brando posiada ekran 3,5 cala, wbudowany tuner FM i czytnik kart SD/SDHC. Cena ramki to 89 dolarów, czyli ok. 340 zł.

www.benchmark.pl

Sposób na kable



Pomysł Microworks jest prosty: zamiast ukrywać kable, wyeksponujmy je, żeby były ozdobą mieszkania. W tym wypadku mają przypominać łodygi rośliny. Na razie projekt jest w fazie testów, a my czekamy na ulistniony, zielony produkt finalny.

earthblips.dailyradar.com

Granica 12 Mpix zdobyta

» Idou Sony Ericsson

Pojawił się pierwszy telefon komórkowy z aparatem wyposażonym w matrycę 12 Mpix. Idou powstał w laboratorium Sony Ericsson i ma być w pełni funkcjonalnym konkurentem dla cyfrowych aparatów fotograficznych, ale jednocześnie będzie spełniać wszystkie oczekiwania właścicieli telefonów komórkowych. Urządzenie wyposażone jest w panoramiczny ekran 3,5 cala i dotykowy interfejs oparty na systemie Symbian. Ponadto aparat posiada lampę błyskową typu Xenon, GPS, miernik przeciążenia, tuner FM, WiFi, Bluetooth i sloty USB oraz microSD. Możliwe, że wersja ostateczna będzie miała jeszcze inne, dodatkowe możliwości, bowiem urządzenie trafi do sklepów dopiero w drugim kwartale roku. Nawet nazwa aparatu prawdopodobnie jeszcze się zmieni. Oczywiście nie podano na razie ceny sprzętu.



» Aparat telefoniczno-fotograficzny z internetem i GPS-em. Niezłe cacko.

Pierwsza komórka na słońce

» Samsung Blue Earth

Obok komórki z matrycą 12 Mpix mamy kolejny przełom w technologii telefonii. Blue Earth to produkt firmy Samsung i pierwszy aparat zasilany bezpośrednio energią słoneczną. Urządzenie nie zostało zaprezentowane na targach Mobile World Congress w Barcelonie i powinno pojawić się w sprzedaży jeszcze w tym roku.

Oczywiście ładowanie za pomocą energii słonecznej to nic nowego, ale dotychczas wykorzystywano do tego ładowarki zewnętrzne. Blue Earth jest jednak pierwszym zupełnie samodzielnym telefonem wyposażonym w taką funkcję. Panele słoneczne zajmują całą tylną ściankę słuchawki i kumulują energię w akumulatorze o żywotności pozwalającej działać urządzeniu nie gorzej od standardowych telefonów. Blue Earth poza zwyczajowymi opcjami (np. Bluetooth, dotykowy ekran) posiada też kilka nietypowych cech i funkcji. Pierwsza z nich to obudowa, która została wykonana z materiałów wtórnych, tj. tworzywa pochodzącego ze zużytych plastikowych butelek po napojach. Inną jest np. eco walk, czyli funkcja krokomierza pozwalającego obliczyć ilość dwutlenku węgla, którą oszczędzono dzięki poruszaniu się piechotą, a nie pojazdem mechanicznym. Ekologiczny telefon Samsunga zapewne pojawi się również w naszym kraju, choć nie znamy jeszcze jego ceny.



Cała tylna część telefonu zajmuje panel słoneczny.



W ofercie będzie jeszcze białe DSi.

Premiera DSi

» Nintendo

Nintendo postawiło tym razem na Europę, a nie na Amerykę. To na naszym kontynencie Nintendo DSi pojawi się najpierw – już 3 kwietnia (oczywiście w Japonii konsola miała swoją premierę wcześniej – w październiku zeszłego roku). Przypomnijmy jeszcze tylko, że DSi różni się od poprzednika nieco mniejszą grubością, brakiem gniazda na kartridże GBA, wbudowaną kamerą VGA, slotem na karty SD, lepszym dźwiękiem i przeglądarką internetową. Oferowana w Europie konsola będzie dostępna w kolorach białym i czarnym, Amerykanie dostaną zaś wersje białą i niebieską. Wielką niewiadomą jest na razie cena produktu, ale na łamach „The Times" pojawiła się sugestia, że DSi w Europie będzie kosztować 149 funtów, co przy aktualnym kursie (połowa lutego) oznacza ponad 800 zł! Cena w Ameryce ma natomiast wynosić 169,99 dol., czyli około 650 zł. Miejmy nadzieję (nawet jeśli płonną), że ostateczna cena w Europie będzie zbliżona do amerykańskiej.

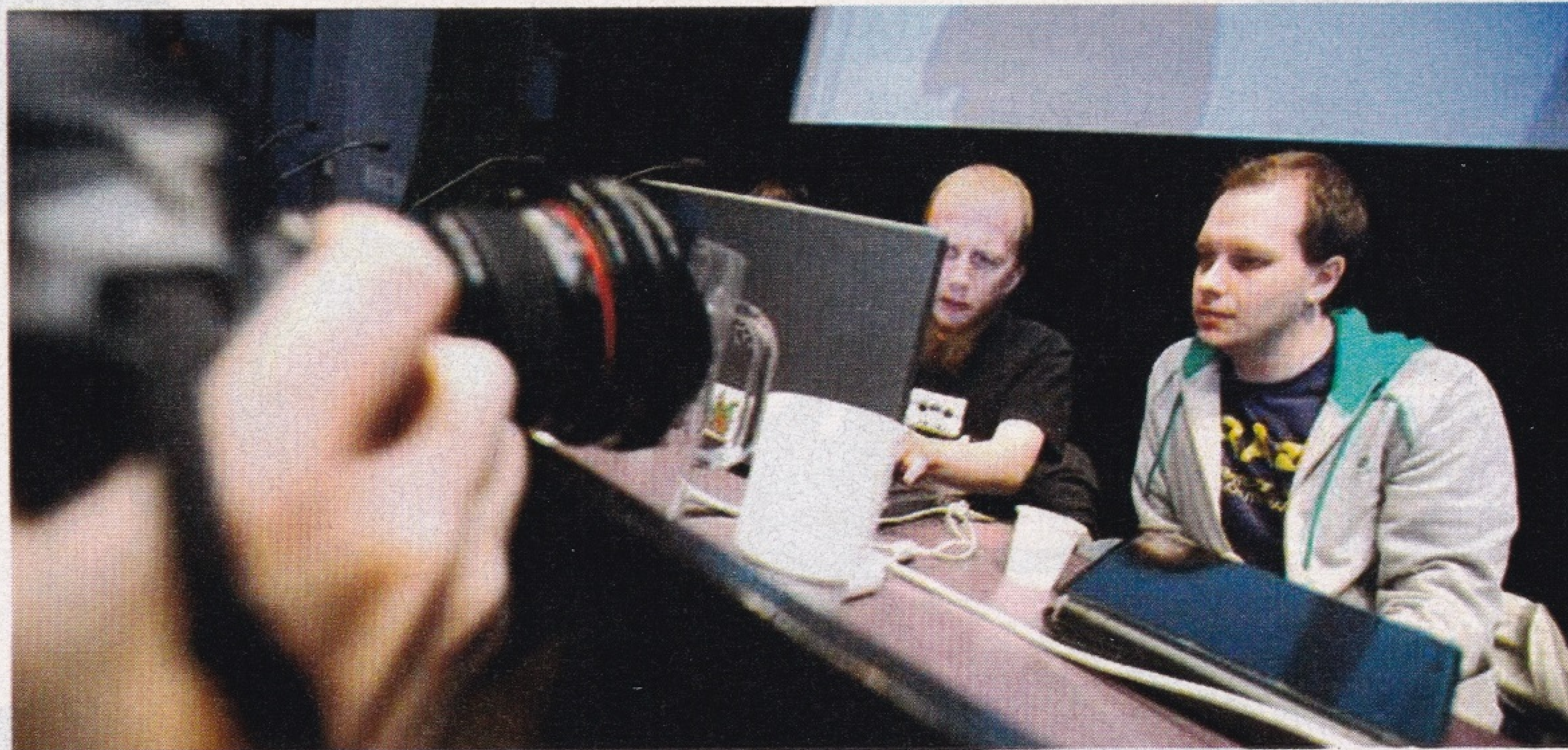
Google a CO_2

» Emisja gazów

Ile dwutlenku węgla emituje Google podczas wykonywania zapytania? Fizyk z Harvardu, Alex Wissner-Gross, twierdzi, że aż 7 gramów tego gazu cieplarnianego dostaje się do atmosfery za każdym razem, kiedy korzystasz z wyszukiwarki. Według niego dwa wyszukiwania produkują tyle samo CO_2, co zagotowanie czajnika wody. Google zaprzecza i twierdzi, że ilość energii potrzebnej do przetworzenia zwykłego zapytania wynosi 0,0003 kWh, co przekłada się na 0,2 grama gazu. Firma zaznacza, że jest współtwórcą organizacji CSCI, której cel to ograniczenie o połowę energii zużywanej przez komputery. – *To sporo czajników* – napisało w odpowiedzi Google.

Problemy Pirackiej Zatoki

» The Pirate Bay



Gottfrid Svartholm Varg (po lewej) i Peter Sunde podczas konferencji.

The Pirate Bay jest jednym z najpopularniejszych serwisów torrentowych. Obecnie z wyszukiwarki korzysta ponad 25 mln internautów, którzy za jej pomocą wymieniają się filmami, muzyką i danymi. Oczywiście działalność TPB jest solą w oku właścicieli praw autorskich, potężnych firm o światowym zasięgu. Powstały w 2004 roku serwis przeżył pierwszy nalot w 2006 roku, kiedy to zarekwirowano wszystkie serwery zlokalizowane w Sztokholmie. Skazanie właścicieli nie było jednak możliwe, bowiem TPB nie zawiera żadnych pirackich plików, a jedynie odnośniki do zasobów.

Tym razem Frederik Neij, Gottfrid Svartholm Varg, Peter Sunde Kolmsioppi oraz Carl Lundstorm zostali pozwani przez kilkanaście firm naraz, m.in. Sony oraz Warner Bros. Grozi im kara do dwóch lat pozbawienia wolności i grzywny w wysokości 143 500 dolarów. Prokurator Håkan Roswall oskarżył Skandynawów o, jak to określił: „promocję naruszania praw autorskich przez osoby trzecie". Poszkodowane firmy domagają się 115 milionów koron szwedzkich (ok. 10,6 milionów euro) tytułem zadośćuczynienia za poniesione straty w wyniku dziesiątek milionów pobrań plików, jakie miały miejsce z pomocą TPB. Peter Sunde, jeden z oskarżonych, kwituje sprawę krótko – *Nie dostaną złamanego centa!* Według ekspertów rozprawa będzie długa i trudna.

Kłopoty mają też złodzieje oprogramowania w Polsce. W lutym policja zlikwidowała największą w Europie wytwórnię pirackich płyt (znajdowała się w Ząbkach pod Warszawą). Funkcjonariusze skonfiskowali blisko 50 tysięcy krążków – ich wartość to około 5 mln złotych. Warto dodać, że nasz kraj jest sklasyfikowany na czwartej pozycji pod względem piractwa wśród krajów UE. Gorsi są tylko Grecy, Bułgarzy i Rumunii. Blisko 60 procent programów komputerowych pochodzi u nas z nielegalnych źródeł (wg IDC). Mimo działań takich organizacji, jak BSA, które zajmują się zwalczaniem nielegalnego procederu, jak na razie poprawa jest nieznaczna.

Już ponad miliard osób w sieci

» Internet

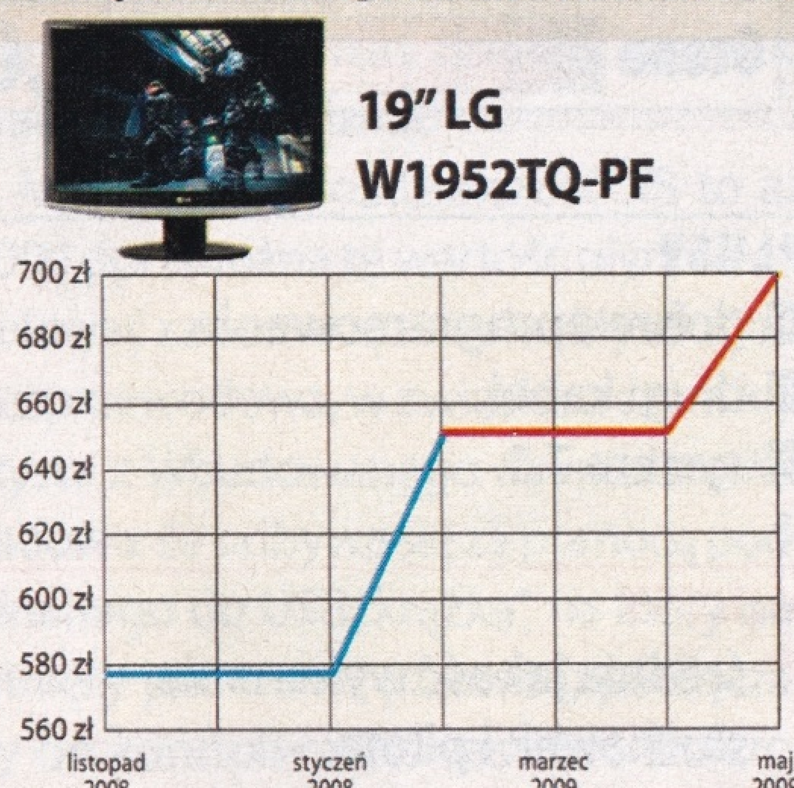
Globalna wioska nie jest już wioską. Agencja comScore ogłosiła, że w grudniu ubiegłego roku sieciowa populacja przekroczyła miliard użytkowników. Dane obejmują osoby w wieku od 15 lat, korzystających z internetu w domu lub w pracy. Nie brano pod uwagę komputerów publicznych, telefonów oraz PDA. Najwięcej użytkowników jest oczywiście w Azji (ponad 416 milionów, 41,3% całości). Drugie miejsce zajmuje Europa z wynikiem 280 mln (28%). Na trzecim miejscu jest Ameryka Północna (18,4%) z liczbą 185 mln (z czego obywatele USA to 163 miliony).

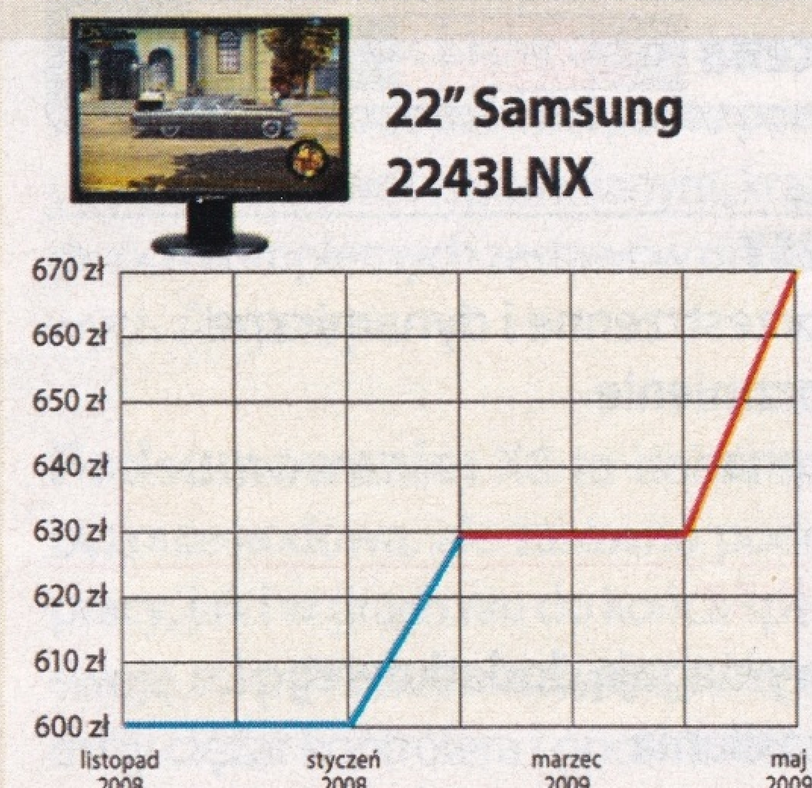
Jeśli chodzi o liczbowy udział poszczególnych krajów, to w Europie palmę pierwszeństwa dzierżą Niemcy z niemal 37 mln użytkowników. Wśród piętnastu państw świata z największą liczbą internautów nie ma oczywiście Polski. Co więcej, wyniku naszego kraju w ogóle nie zanotowano...

Kalejdoskop cen

Przygotowano we współpracy ze sklepem Komputronik

Ceny dwóch najczęściej wybieranych przez kupujących modeli monitorów zdecydowanie zwyżkują. Ta tendencja prawdopodobnie utrzyma się w najbliższych miesiącach, dlatego warto przemyśleć zakup sprzętu już teraz.





PSP na stadionie

» Sony PSP



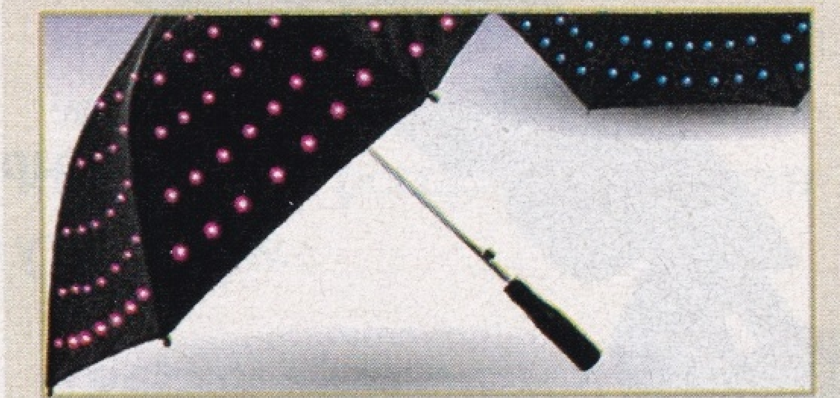
Czy na trybunach Emirates Stadium zobaczymy wkrótce setki PSP?

Arsenal Londyn podpisał nietypową umowę z firmą Sony. Jej wynikiem jest współpraca, która polegać ma na możliwości oglądania i nagrywania powtórek przez użytkowników PSP. Oczywiście taka opcja będzie dostępna jedynie w trakcie meczu w obrębie stadionu. Inicjatywa Arsenalu i Sony da kibicom podczas spotkania jeszcze inne ciekawe opcje: możliwość oglądania i generowanych na bieżąco statystyk.

Jedynym problemem jest kwestia własności praw telewizyjnych, co jednak ma zostać rozstrzygnięte wkrótce, tak by już na początku przyszłego sezonu usługa była w pełni dostępna dla kibiców. Ciekawe, kiedy wyjątkowy pomysł Arsenalu i Sony zostanie przeniesiony na polskie stadiony.

Ciekawostki

Świecący parasol



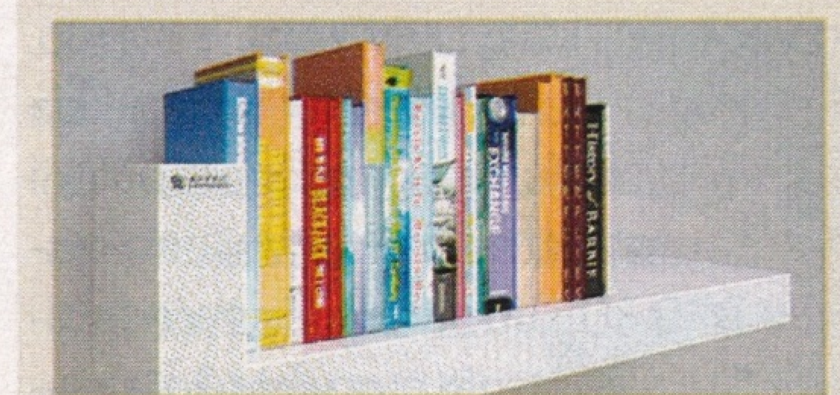
Chcesz być oryginalny w deszczowy dzień? Jeśli tak, możesz zakupić świecący parasol, który dzięki wbudowanym diodom LED mieni się kolorami tęczy. Urządzenie zasilane jest 3 bateriami AAA. Kosztuje 149,95 zł.
www.2future.pl

Prawie jak gramofon



Urządzenie stworzone zostało przez włoskich projektantów, a jego główna cechą jest możliwość odtwarzania zarówno płyt winylowych, jak i CD (formaty MP3, MP4 oraz WAV). Ceny nie podano.
www.yankodesign.com

Nietypowa półka



Jeśli głośniki komputerowe zajmują za dużo miejsca, powinieneś przyjrzeć się powyższej półce. Jest ona bowiem także... zestawem głośników, do którego można podłączyć MP3. Co ciekawe, to polski projekt autorstwa Anieli Zdanowicz i Witka Stefaniaka. Ceny na razie brak.
muangthai.pinger.pl

Rubik inaczej



TouchCube to w pełni funkcjonalna kostka Rubika. Zamiast przesuwać sześciany manewruje się palcami, przemieszczając światełka. Kostka posiada pamięć aktualnego ustawienia. Cena to 150 dolarów, czyli ok. 550 zł.
gizmodo.com



GHP-05 Live oferuje całkiem dobry dźwięk przestrzenny.



Wielokanałowy iBox nie zachwyca jakością wykonania.

Genius GHP-05 Live, iBox HPI 7010 MVU

W naszym teście nowych słuchawek dla graczy na pierwszy ogień poszedł model Genius GHP-05 Live, który przypomina klasyczny zestaw stereo. W opakowaniu znalazły się: instrukcja obsługi, przedłużacz oraz... para baterii AAA. Są one niezbędne do zasilenia systemu DRD 3D Surround, odpowiedzialnego za polepszenie mocy basu oraz zakresu dynamiki. Efekt działania tego cudeńka, którego elektronika mieści się w jednej ze słuchawek, jest niesamowity. Szczególnie gdy grasz w ciemnym pokoju w coś w stylu NecroVisioN, a przed celownikiem znikąd pojawia się demon. Można się z...lęknąć niesamowicie.

GHP-05 Live sprawdzają się równie dobrze (jeśli nie lepiej) podczas słuchania muzyki, chociaż niektórzy mogą narzekać na zbyt mocno podbity bas. Niestety o tym sprzęcie nie można pisać w samych superlatywach. Najpoważniejszy problem to pojawiający się niewielki szum, gdy zamontowane baterie są na wyczerpaniu.

Nieco inne podejście do sprawy przedstawiają słuchawki HPI 7010 MVU. To konstrukcja wielokanałowa z oddzielnymi 10 głośniczkami. Opiera się na systemie 7.1, a dodatkowe dwie membrany biorą się stąd, że głośnik centralny oraz subwoofer są podwójne.

Zazwyczaj zamknięta budowa daje mocniejszy bas i bardziej dynamiczny dźwięk, w wypadku iBoksa nie było jednak poprawy. Pojawiła się za to wada takiej konstrukcji, czyli pocenie się uszu. Wykonanie słuchawek jest nie najlepsze. Po pierwsze, są one dość ciężkie. Po drugie, zastrzeżenia mam do kiwających się, zbyt luźnych klawiszy na przewodowym pilocie. Wad jest niestety sporo.

Zaletą słuchawek iBoksa jest za to rozbudowane oprogramowanie. Do wyboru jest m.in. 12 ustawień korektora barwy (np. dance, rock, metal) oraz 23 środowiska (las, arena, jaskinia itd.). Na graficznym edytorze można nie tylko zmienić liczbę źródeł dźwięku (2, 4, 6, 8), ale również użyć symulatora ustawienia głośniczków.

Podsumowanie: GHP-05 Live od Geniusa nie są konstrukcją rewolucyjną i mają kilka wad. Jednak jako rekomendację możemy napisać, że od chwili, kiedy zostały podłączone do portu audio, stare słuchawki poleciały w kąt, a głośniki już w ogóle nie są włączane. Natomiast model iBoksa nie zrobił na nas wielkiego wrażenia (ocenę ogólną podniosło dopracowane oprogramowanie). Połączenie dobrego software'u oraz systemu dziesięciu głośników daje zadowalający efekt, ale trzeba pamiętać, że to tylko imitacja dźwięku przestrzennego.

Daniel Śniegoń | dan@click.pl
Andrzej Sitek | odyn@click.pl

Metryczka sprzętu
Genius GHP-05 Live



Dostarczył: Genius Polska
www.geniusnet.com
Cena: 115,00 zł
Najniższa cena: równa z ceną dostawcy
Data premiery: już jest
Producent: Genius
www.geniusnet.com

Dane techniczne
- pasmo przenoszenia: od 20 Hz do 25 kHz
- złącze: RCA
- zasilanie: 2 x AAA
- długość przewodu: 2 m
- waga: 282 g

Wynik testu
* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Serwis	6,5
Jakość dźwięku	8,0
Parametry	7,0
Jakość/cena	9,0
Ocena	**8,0**

PLUSY
- przestrzenne i dynamiczne brzmienie
- cena

MINUSY
- wymagają dodatkowego zasilania
- szum przy słabych bateriach

Metryczka sprzętu
iBox HPI 7010 MVU



Dostarczył: Impet Computers
www.impetcomputers.pl
Cena: 155,00 zł
Najniższa cena: 140,30 zł (PC Media, www.pc-media.pl)
Data premiery: już jest
Producent: iBox
www.ibox.eu

Dane techniczne
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- złącze: USB
- zasilanie: USB
- długość przewodu: 2,2 m
- waga: 448 g

Wynik testu
* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Serwis	7,0
Jakość dźwięku	6,0
Parametry	6,5
Jakość/cena	8,0
Ocena	**6,0**

PLUSY
- dobre oprogramowanie
- długi kabel
- system 7.1

MINUSY
- średnia jakość wykonania słuchawek i pilota
- przeciętne wrażenia odsłuchowe

Welland ME-747AN-S



Obudowa na twardziela z własnym systemem.

Ściągaj torrenty (oczywiście te legalne), udostępniaj albumy zdjęć znajomym lub pliki na serwerze FTP – i to bez włączania komputera!

W odróżnieniu od klasycznych konstrukcji jest to obudowa typu NAS (Network Attached Storage), czyli urządzenie pracujące w sieci (złącze RJ45). W praktyce to miniaturowy komputer, na pokładzie którego pracuje system operacyjny Linux. Zarządza się nim za pomocą przeglądarki internetowej. Przejrzysty interfejs został podzielony na funkcje dostępne administratorowi oraz użytkownikowi. Jest ich sporo: da się udostępnić wybrane foldery, wygenerować album zdjęć czy też uruchomić klienta sieci P2P.

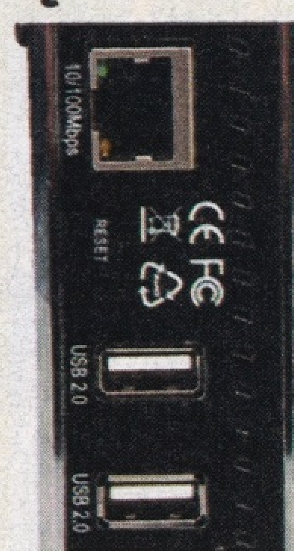
W trakcie dłuższych testów ujawniły się jednak wady. Po pierwsze, wolne przesyłanie danych w sieci. Kopiowanie z dysku twardego na komputer kilku plików 700-megowych trwało około godziny (transfer między dwoma pecetami zajął 10 minut). Po drugie, po ustawieniu długiej kolejki plików do pobrania usługa P2P dość często się wysypuje – a to jest niedopuszczalne!

Podsumowanie: Trudno tu mówić o wygodzie użytkowania – przegrywanie plików zbyt długo trwa. Obsługa torrentów, która miała być główną zaletą urządzenia, po prostu rozczarowuje. Co chwila pojawiają się komunikaty o wyłączeniu usługi z nieznanych przyczyn (bynajmniej nie z powodu namierzenia ściągania przez policję). Niestety, ale oprogramowanie obudowy wymaga jeszcze poprawek.

Daniel Śniegoń | dan@click.pl

Metryczka sprzętu

Welland ME-747AN-S



Dostarczył: Konsorcjum FEN
www.fen.pl
Cena: 339,00 zł
Najniższa cena: równa z ceną dostawcy
Data premiery: już jest
Producent: Welland
www.welland.com.tw

Dane techniczne

- interfejs: 2 x USB 2.0, Ethernet RJ-45
- serwery: FTP, SAMBA, drukarkowy, Web Photo Album, BitTorrent
- obsługa dysku: SATA do 750 GB
- wymiary: 210 x 125 x 38 mm

Wynik testu

*Skala od 1 do 10

	Ocena*
Serwis	7,0
Jakość	7,5
Parametry	7,0
Jakość/cena	7,0
Ocena	**7,0**

PLUSY
- mnogość funkcji
- łatwość zarządzania

MINUSY
- łączność z komputerem przez sieć
- problemy z obsługą torrentów

Microsoft Sidewinder X8



Ekranik LCD informuje o aktualnej rozdzielczości.

Od wcześniejszych modeli X8 różni się głównie zastosowaniem technologii BlueTrack, dzięki której gryzoń toleruje nietypowe powierzchnie, na których musi pracować, m.in. drewno, marmur, granit czy wykładzinę.

Maksymalna rozdzielczość X8 to aż 4000 dpi i można tę wartość płynnie regulować za pomocą suwaka. Myszka jest bezprzewodowa, w związku z czym korzysta z wbudowanego akumulatorka. Ładowanie odbywa się za pomocą podpinanego do USB „krążka", na który nawinięty jest cienki przewód, podłączany do kontrolera (na zasadzie elektromagnesu).

X8 ma siedem programowalnych przycisków i jest nieco większy od modelu X5. Zastrzeżenia mam do opornie obracającej się rolki oraz umiejscowienia tuż za nią zestawu przycisków od zmiany rozdzielczości. Spodobał mi się za to pomysł umieszczenia we wspomnianym „krążku" dwóch kompletnych zestawów dodatkowych ślizgaczy.

Podsumowanie: X8 to dobra mysz bezprzewodowa, ale zarówno podczas pracy, jak i w grach nie do końca spełnia swoją rolę. Przeszkadzały mi zwłaszcza duży ciężar kontrolera i oporna rolka.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

Metryczka sprzętu

Microsoft Sidewinder X8



Dostarczył: Microsoft Polska
www.microsoft.com
Cena: 370,00 zł
Najniższa cena: 365,00 zł (PS Computer, **www.ps.com.pl**)
Data premiery: już jest
Producent: Microsoft
www.microsoft.com

Dane techniczne

- czułość: 250-4000 dpi
- liczba programowalnych przycisków: 7
- wbudowany ekran LCD wyświetlający aktualne dpi
- komunikacja radiowa
- nagrywanie makr

Wynik testu

*Skala od 1 do 10

	Ocena*
Serwis	8,0
Wykonanie	7,0
Parametry	7,0
Jakość/cena	2,0
Ocena	**7,0**

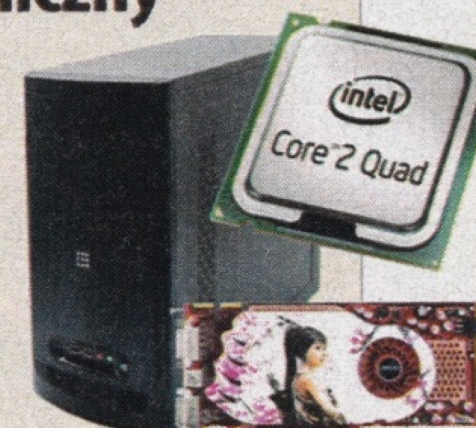
PLUSY
- niezawodna komunikacja
- 7 programowalnych przycisków

MINUSY
- oporna rolka
- brak regulacji ciężaru myszy

Co warto kupić?

Poniżej dwie propozycje zestawów komputerów, które naszym zdaniem warto wybrać ze względu na atrakcyjne ceny i porządną jakość komponentów.

Zestaw ekonomiczny



W tym miesiącu postawiliśmy na procesor Intela E5200 z zegarem 2,5 GHz. Dzięki wydajnej karcie HD 4850 i 2 GB pamięci firmy OCZ komputer ten uruchomi wiele nowszych gier w wysokich detalach.

Podzespół	Cena
Intel Pentium Dual Core E5200 2,5 GHz Box	338 zł
Asus Radeon HD 4850 512 MB	647 zł
Asus P5QL PRO Intel P43 Socket 775	401 zł
OCZ DDR2 2048 MB PC800 DUAL CL4	158 zł
HDD Samsung 320 GB HD322HJ 7200 SATA II 16 MB	201 zł
DVD-REC NEC AD-5200S SATA	71 zł
iBox RICO 373 TX 400 W CE	155 zł
Profnet24.pl, **www.profnet24.pl**	**1971 zł**

Zestaw wydajny



Dwurdzeniowy procesor Intela i najnowsza karta graficzna GeForce umożliwią uruchomienie wszystkich dostępnych na rynku gier w najwyższych detalach. Niestety za tę przyjemność przyjdzie słono zapłacić.

Podzespół	Cena
Intel Core 2 Duo E7400 2,80 GHz LGA775 Box	576 zł
EVGA GeForce GTX 285 1024 MB DDR3	1797 zł
ASUS P5QL PRO Intel P43 Socket 775	401 zł
Patriot DDR2 4096 MB 1066 MHZ Viper R2 CL5	317 zł
Caviar 500 GB WD5000AAKS SATA II 16 MB	267 zł
Liteon LH-20A1S DL/RAM SATA	67 zł
Cooler Master Dominator	260 zł
Bequiet E6-550W (BN086) 550 W	385 zł
PC Media, **www.pc-media.pl**	**4070 zł**

Ceny z 18 lutego 2009 r.



Procesor do grania

Nie wystarczy dobra karta graficzna, żeby nowe gry chodziły płynnie – musisz mieć także wydajny procesor.

Nikt nie dyskutuje z tym, że zamontowanie nowej karty graficznej na-wet w leciwym komputerze potrafi mocno zwiększyć płynność uruchamianych na nim gier. Gdy zdecydujesz się na taką modernizację, z pewnością zauważysz wzrost liczby klatek na sekundę wyświetlanych podczas zabawy. Nie oczekuj jednak, że aktualizacja tylko jednego z komponentów znacząco przyśpieszy działanie peceta. Często okazuje się, że „wąskim gardłem" jest procesor, który uniemożliwia uzyskanie maksymalnych osiągów. Nie nadąża on z obróbką większej ilości danych i pośrednio spowalnia również generowanie obrazu 3D. Zanim więc kupisz kartę graficzną, zastanów się, czy pozostałe elementy komputera będą w stanie poradzić sobie z przetworzeniem zwiększonej ilości informacji.

Liczba rdzeni

Czasy, gdy na rynku dominowały procesory jednordzeniowe, odchodzą w zapomnienie. Podzespoły obecnie dostępne w sklepach mają przynajmniej dwa rdzenie, a standardem powoli stają się już układy z czterema. Teoretycznie im większa liczba jąder, tym wydajniejszy powinien być pecet. Ale nie zawsze tak jest. Wszystko zależy od tego, do czego używasz komputera i z jakich programów korzystasz.

Rynek oprogramowania z opóźnieniem reaguje na wszelkiego rodzaju nowe technologie, czego przykładem są np. gry. Rzadko są one w stanie wykorzystać więcej niż dwa rdzenie lub robią to w sposób daleko odbiegający od maksymalnych możliwości procesora. W efekcie np. Crysis uruchomiony w rozdzielczości 1600 x 1200 równie dobrze radzi sobie na układzie dwu-, jak i czterordzeniowym.

Nieco inaczej jest w przypadku innych aplikacji, takich jak kompresory obrazu, programy do projektowania typu CAD czy do tworzenia trójwymiarowych animacji. Bardzo dobrze wykorzystują one pełną moc wszystkich rdzeni, co przekłada się oczywiście na szybkość wykonywanych operacji. Dlatego wybierając procesor, zastanów się, do czego będziesz go używał. Pamiętaj również, że kupno czterordzeniowego procesora jest przyszłościowe, bowiem coraz częściej będą się pojawiać programy i gry współpracujące z większą liczbą rdzeni.

Nanometry a energia

Procesory aktualnie dostępne na półkach sklepowych produkowane są w procesach technologicznych 65 nm oraz 45 nm. Ujmując rzecz w największym uproszczeniu: ścieżki połączeń tranzystorów układu są bardziej zagęszczone przy technologii 45 nm, a szersze i luźniejsze w przypadku 65 nm. Co to oznacza dla przeciętnego użytkownika? Im krótsze są połączenia między tranzystorami, tym mniej energii potrzeba do zasilenia całego układu. To z kolei zmniejsza wydzielanie ciepła, dzięki czemu możliwe staje się bezpieczne podniesienie częstotliwości pracy procesora i tym samym zwiększenie jego mocy. Inwestując w model wykonany w technologii 45 nm, zyskujesz większą wydajność i zarazem gwarancję nieco niższych rachunków za prąd.

Główni gracze

Nie jest tajemnicą, że na rynku procesorów dla pecetów liczą się tylko firmy Intel i AMD. Wybór między nimi to jedna z ważniejszych decyzji podejmowanych przed kupnem komputera. Odpowiedź na pytanie, kto jest lepszy, nie jest wcale jednoznaczna.

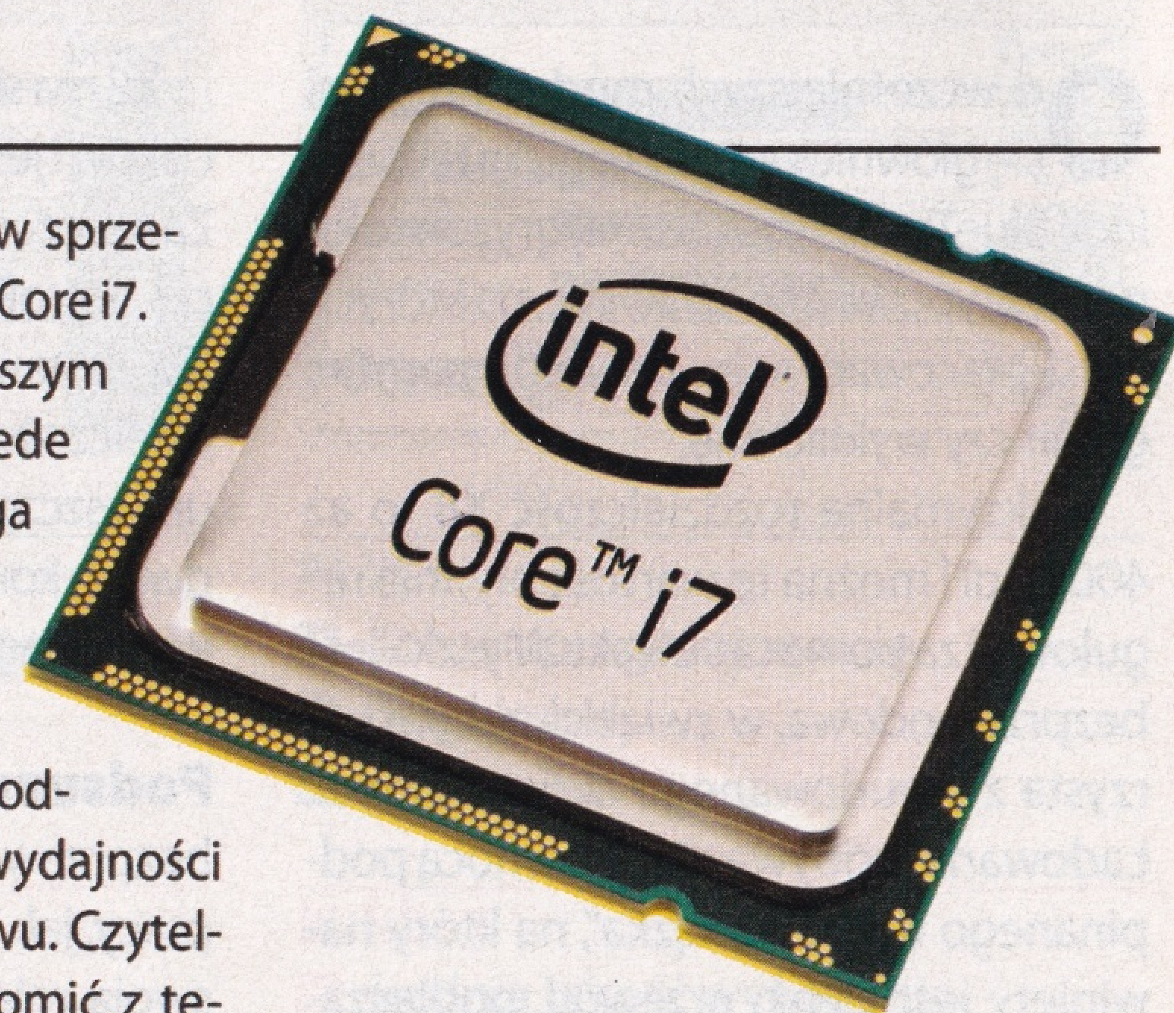
Porównując Intela Q6600 i AMD Phenom 9750, które taktowane są tym samym zegarem, okazuje się, że modele firmowane przez Intela są w tej rywalizacji bardziej wydajne. Tylko w niektórych przypadkach procesory AMD (ale zawsze o nieco wyższej częstotliwości) są w stanie dorównać układom konkurencji.

Jeśli jednak wziąć pod uwagę kwestię kosztów, sytuacja diametralnie się zmienia. Okazuje się bowiem, że procesory AMD bardzo dobrze wypadają w zestawieniu wydajności do ceny. Ważną kwestią jest więc zasobność portfela: jeżeli posiadasz większy zapas gotówki, wybierz konstrukcję Intela; jeżeli jednak musisz się liczyć z każdym groszem, zainwestuj w układ jego konkurenta.

Daniel Śniegoń | dan@click.pl

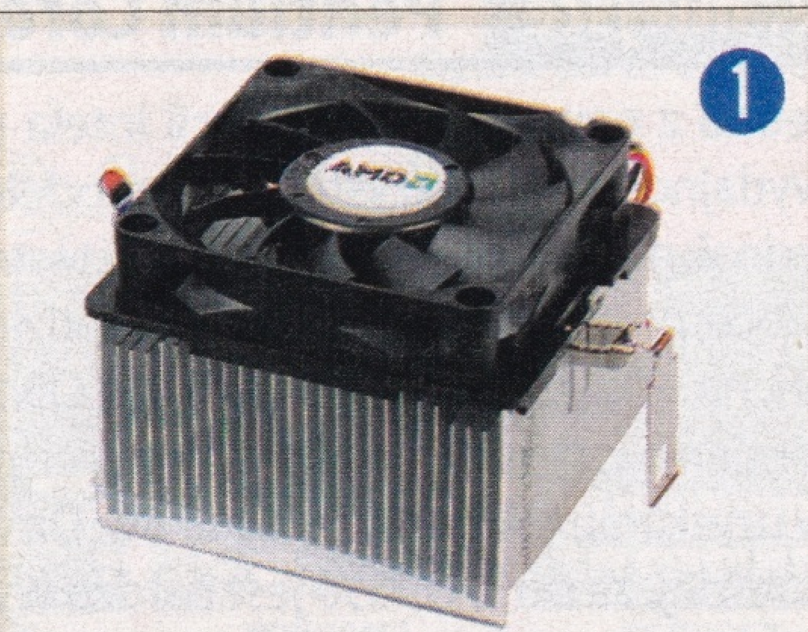
Intel Core i7

Od listopada zeszłego roku w sprzedaży jest procesor Intela z serii Core i7. Nie znalazł się on jednak w naszym zestawieniu. Dlaczego? Przede wszystkim dlatego, że wymaga zupełnie odmiennej platformy testowej (innej płyty głównej i pamięci DDR3), więc otrzymane wyniki nie odzwierciedlałyby faktycznej wydajności procesora, lecz całego zestawu. Czytelnicy Clicka mogli się zaznajomić z testem tego podzespołu dwa miesiące temu, w numerze 2/2009.



Linia procesorów Intela z serii i7 wymaga drogich pamięci DDR3.

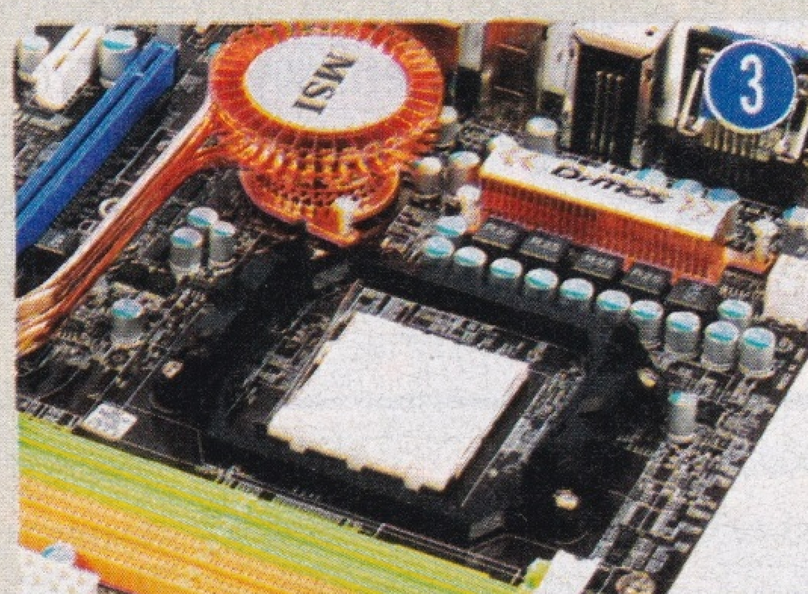
Serce komputera



❶ System chłodzenia. Zwykle całkiem dobrze radzą sobie wentylatory sprzedawane w komplecie z procesorem. Osoby chcące podkręcić układ muszą zakupić nieco wydajniejszą wersję wentylatora. Alternatywą dla lubiących ciszę mogą być systemy chłodzenia wodnego (więcej w ramce obok).



❷ Procesor, czyli jednostka centralna każdego komputera. W rzeczywistości jest znacznie mniejszy, a to, co widzimy, jest jedynie jego obudową, której głównym zadaniem jest ułatwienie odprowadzenia ciepła. Górę procesora często smaruje się pastą, która przekazuje ciepło do radiatora z wentylatorem.

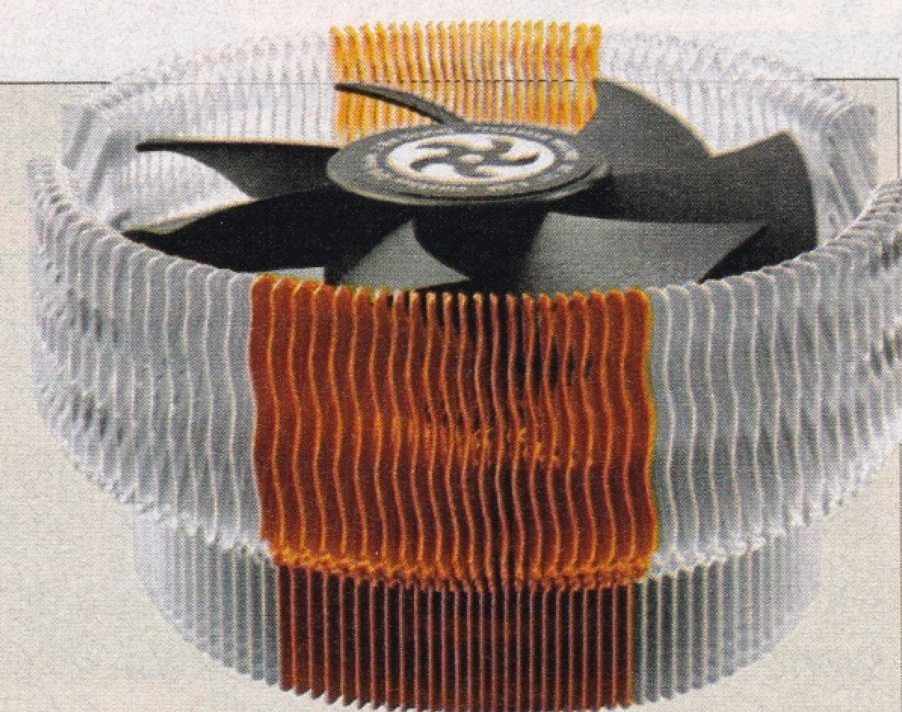


❸ Płyta główna, na której osadzony jest procesor wraz z systemem chłodzenia. Niektórzy producenci nie przewidują montażu zbyt dużych radiatorów. Z tego powodu należy zwrócić uwagę, by nie stykały się one z elementami elektronicznymi płyty głównej.

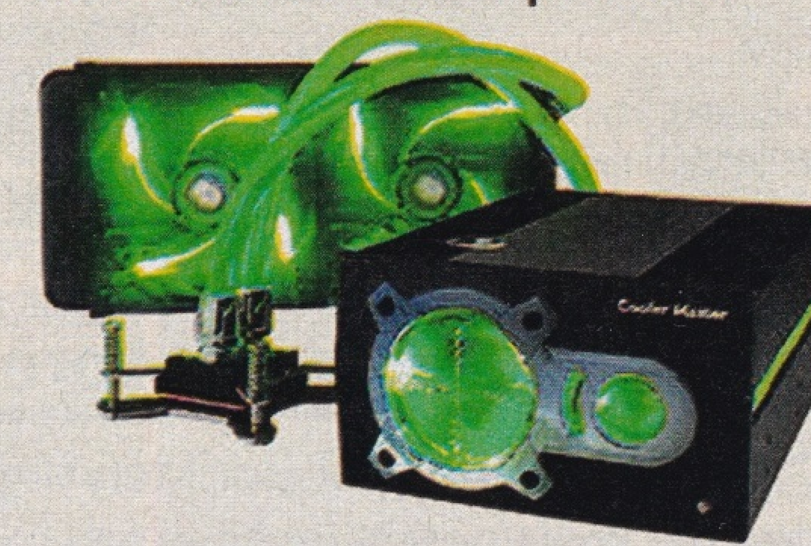
Zimny powiew

Nowoczesne procesory wydzielają sporą ilość ciepła, a zbyt wysoka temperatura może doprowadzić nawet do ich uszkodzenia. Aby temu zaradzić, niezbędny jest układ odprowadzający nadmiar ciepła – zestaw radiatora i wentylatora. Jeżeli nie masz zamiaru podkręcać częstotliwości pracy jednostki centralnej, możesz zakupić procesor w wersji box (procesor, radiator i wentylator sprzedawany jako zestaw). Jeśli planujesz podnieść jego wydajność, powinieneś wybrać nieco bardziej rozbudowany wentylator. Dobrym przykładem takiego rozwiązania jest Pentagram Freezone NXC-100 AlCu (w cenie ok. 60 zł), który zapewni świetne i prawie bezgłośne (18 db) chłodzenie.

Alternatywą dla chłodzenia powietrzem jest system wykorzystujący ciecz, którego główną zaletą jest prawie bezgłośna praca. Na polskim rynku znaleźć można oczywiście proste zestawy, których zadaniem jest obniżanie temperatury tylko procesora. Bardziej wymagający mogą posiłkować się rozbudowanymi układami, które umożliwiają wyeliminowanie wszystkich wentylatorów – zapewniają chłodzenie wodne karty graficznej, zasilacza oraz chipsetów płyty głównej. Za spokój i ciszę w czasie pracy na komputerze trzeba niestety słono zapłacić (nawet 700 zł).



Wentylator Pentagrama Freezone dobrze schłodzi procesor.



Zestaw Cooler Master Aquagate Max kosztuje ponad 700 zł.

Niezbędna pasta

Pomiędzy procesorem a układem chłodzenia stosuje się specjalne pasty termiczne, których zadaniem jest skuteczniejsze odprowadzenie ciepła z procesora i przeniesienie go do radiatora. Najczęściej są sprzedawane w strzykawce, buteleczce, lub w formie plastrów. Przy doborze pasty termicznej obowiązuje taka sama zasada jak w przypadku wentylatorów: im bardziej chcesz zwiększyć wydajność procesora przez podkręcenie, tym lepszy materiał przewodzący musisz zastosować. Najlepiej z odprowadzaniem ciepła radzą sobie pasty z dodatkiem srebra. Ale bez obaw, nie zbankrutujesz, gdyż nawet te najdroższe możesz kupić w przyzwoitej cenie: od 20 do 30 zł za 3 g. Jest to ilość wystarczająca do 3-krotnego pokrycia procesora.



Pasta termoprzewodząca to ważny łącznik procesora i radiatora.

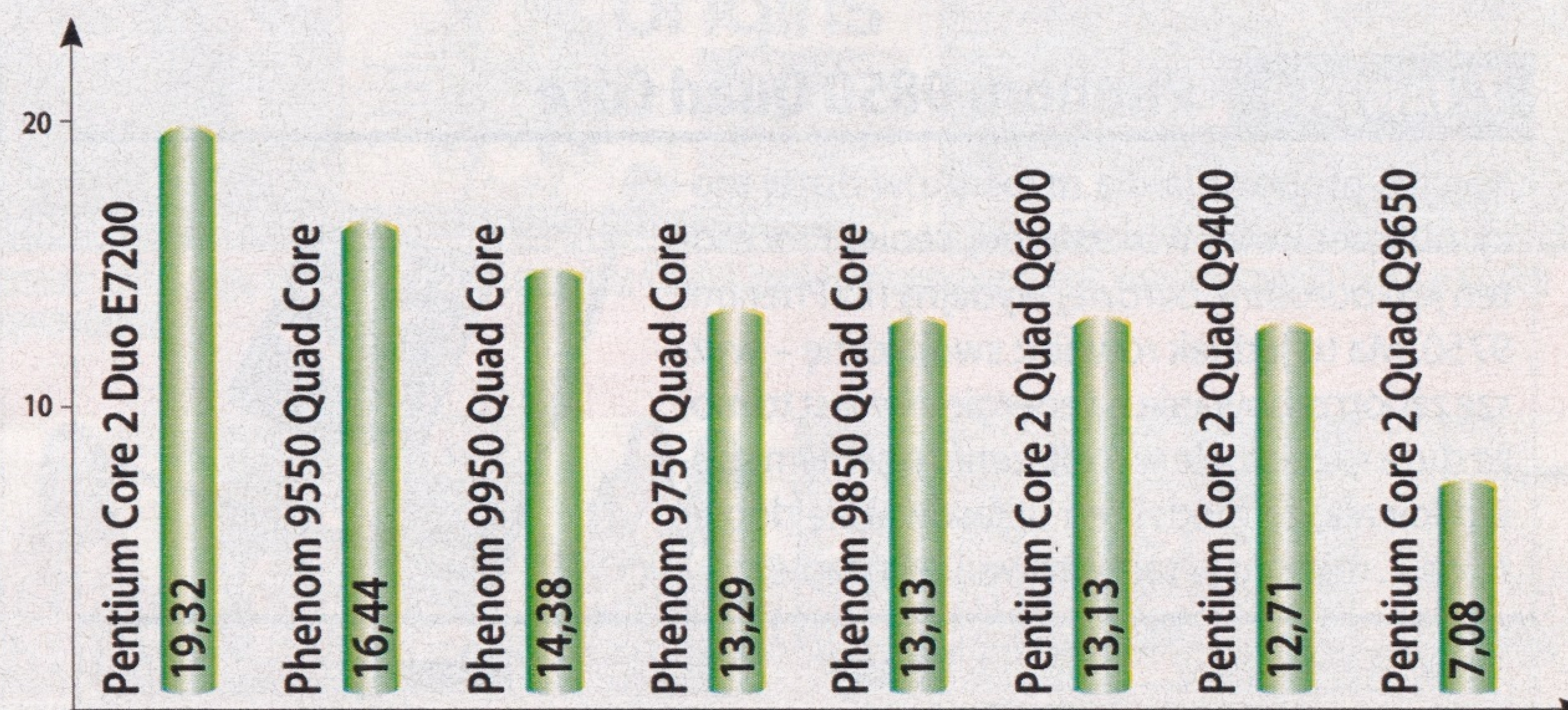
Wyniki testu

Na pierwszy rzut oka widać, że w naszym zestawieniu pierwsze miejsca zajęły procesory produkowane przez firmę Intel. Należy jednak brać pod uwagę, że nacisk kładliśmy na wydajność testowanych jednostek w grach. Między innymi dlatego tak wysoką pozycję zajął dwurdzeniowy Pentium E7200, który gorzej wypadł w trakcie pracy z bardziej wymagającymi aplikacjami (np. do obróbki grafiki 3D). Pierwsze miejsce w zestawieniu zajął Pentium Q9400, bezkonkurencyjny pod względem wydajności w grach i świetnie radzący sobie w programach. Nietrudno jednak zauważyć, że nasz test nie uwzględnia ceny – a jest ona przecież bardzo ważna dla większości kupujących. Owszem, procesory Intela są szybsze niż konkurencja, ale do najtańszych nie należą. Gdyby na pierwszym miejscu postawić aspekt ekonomiczny, układy AMD zajęłyby miejsca w czołówce. Nie są to jednostki ultranowoczesne, jeśli chodzi o technologię wykonania, ale za to oferują moc drzemiącą w czterech rdzeniach (do czynności innych niż granie) i to za niewygórowaną kwotę. Ale do samego gierczenia wystarczy dobry dwurdzeniowiec.

Procedura testowa

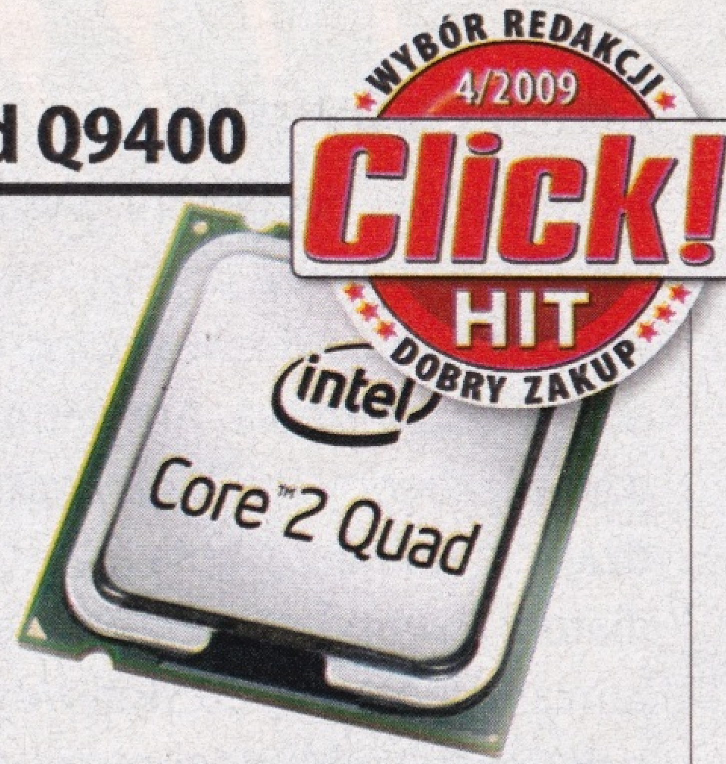
Ze względu na różnice pomiędzy procesorami Intela a AMD musieliśmy zastosować dwa zestawy testowe, różniące się płytą główną. Dla modeli Intela wykorzystaliśmy płytę główną Foxconn Mars, a w przypadku układów AMD – Foxconn Digitalife. Natomiast wspólnym mianownikiem w obu przypadkach było wyposażenie komputera w 2 GB pamięci GeIL DDR2, kartę graficzną Radeon HD 4870 oraz zasilacz Chieftec 500 W. Na tak przygotowane zestawy wgraliśmy system operacyjny Windows XP wraz ze wszystkimi najnowszymi łatkami i aktualizacjami sterowników dla kart graficznych.

Na tych platformach uruchomiliśmy różnorodne gry: Company of Heroes, Crysis, Devil May Cry, Far Cry, Half-Life 2: Lost Coast oraz World in Conflict. Każda z nich odpalana była w pełnych detalach w dwóch rozdzielczościach: 1280 x 1024 i 1600 x 1200 pikseli. Kolejnym etapem było sprawdzenie mocy sprzętu za pomocą benchmarka 3DMark 06. Testy te umożliwiły uzyskanie wyników wyrażonych w klatkach na sekundę (fps) oraz punktach wydajności.



Po zsumowaniu fps-ów z wszystkich gier i podzieleniu ich przez średnią cenę procesorów okazuje się, że w grach bezkonkurencyjny jest dwurdzeniowy układ Intela. W relacji ceny do jakości świetnie wypadły produkty AMD.

1. miejsce Pentium Core 2 Quad Q9400



Ten czterordzeniowiec rewelacyjnie poradził sobie z każdym zadaniem. W grach potrafił wycisnąć zawsze o kilka klatek więcej niż inne testowane modele, podobnie wysokie noty osiągał w programach, a Windows Vista „śmigał" na nim bez problemu. Warty uwagi jest też fakt, że mimo dużej wydajności procesor ma umiarkowane zapotrzebowanie na energię.

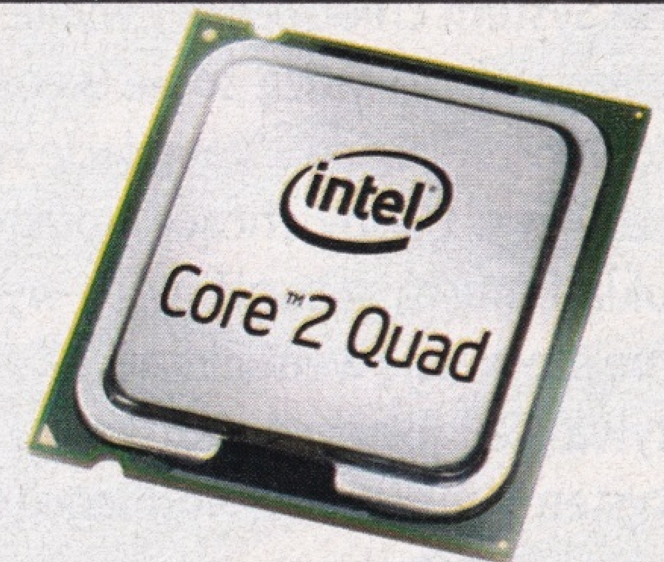
Ocena
Jakość/cena
Cena 999,00 zł

Plusy
- wydajność w grach
- umiarkowane zapotrzebowanie na energię
- spore możliwości podkręcenia

Minusy
- cena

Producent: Intel
Dostarczył: Intel Polska
www.intel.com

2. miejsce Pentium Core 2 Quad Q9650



Jedna z nowszych konstrukcji Intela powinna wydajnością bić wszystkie inne modele. Tak się jednak nie stało. Jak widać w tabeli testowej, ten procesor był słabszy nawet o kilkadziesiąt klatek na sekundę w porównaniu do Q9400. Podniesienie częstotliwości pracy też nie pomogło w uzyskaniu tak dobrych wyników. Dziwi to tym bardziej, że cena Q9650 jest bardzo wysoka.

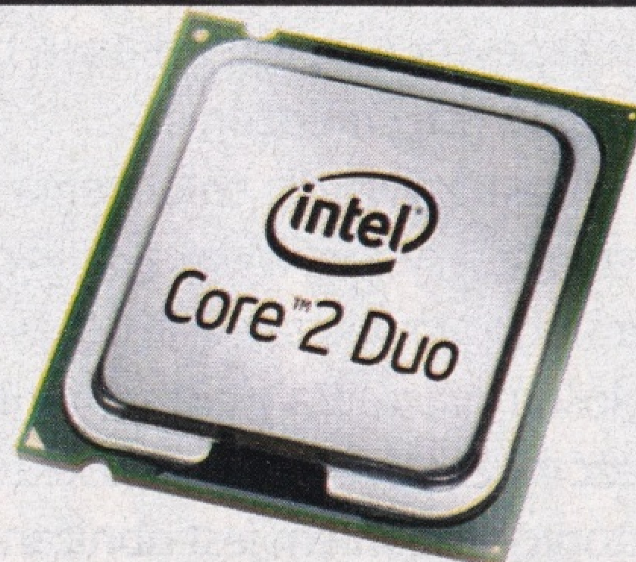
Ocena
Jakość/cena
Cena 1650,00 zł

Plusy
- wydajność w grach
- umiarkowane zapotrzebowanie na energię

Minusy
- bardzo wysoka cena

Producent: Intel
Dostarczył: Intel Polska
www.intel.com

3. miejsce Pentium Core 2 Duo E7200



Oto dwurdzeniowy procesor, który w grach dorównuje wydajnością droższej czterordzeniowej konkurencji. Niestety w programach nie spisuje się już tak dobrze. Ważna w przypadku E7200 jest bardzo atrakcyjna cena. Warto zwrócić uwagę także na niewielkie zapotrzebowanie na energię, najniższe w całej testowanej przez nas grupie.

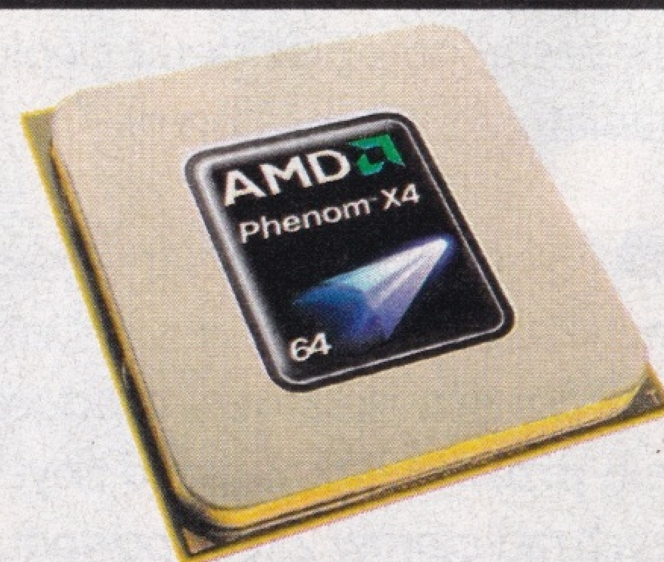
Ocena
Jakość/cena
Cena 559,00 zł

Plusy
- wydajność w grach
- małe zapotrzebowanie na energię
- stosunek wydajności do ceny

Minusy
- trudno dostępny w sklepach
- tylko 2 rdzenie

Producent: Intel
Dostarczył: Intel Polska
www.intel.com

4. miejsce Phenom 9950 Quad Core



Najlepszy z procesorów AMD w zestawieniu, którego cztery rdzenie radzą sobie całkiem dobrze w większości zadań. Jest szybszy niż konkurencyjny, dwurdzeniowy Intel E7200. Niestety ma duży apetyt na energię elektryczną. Mimo wszystko jest to całkiem dobra propozycja dla osób szukających 4-rdzeniowego procesora w przyzwoitej cenie.

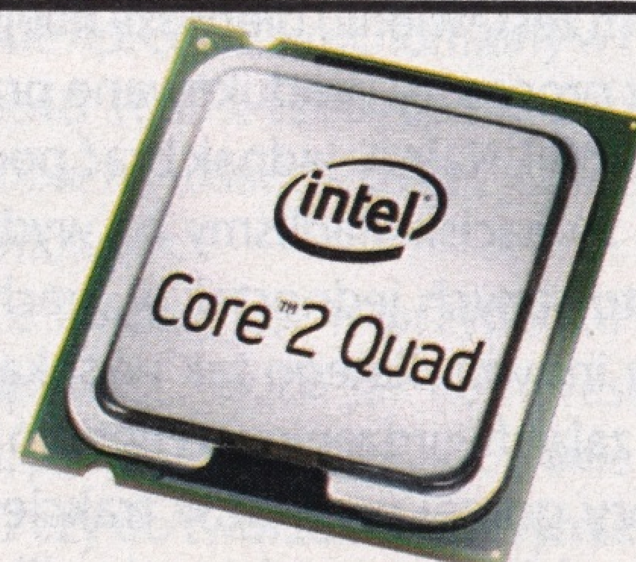
Ocena
Jakość/cena
Cena 710,00 zł

Plusy
- wydajność w grach
- stosunek wydajności do ceny

Minusy
- proces technologiczny 65 nm
- duże zapotrzebowanie na energię

Producent: AMD
Dostarczył: AMD Polska
www.amd.com

5. miejsce Pentium Core 2 Quad Q6600



Jeden z popularniejszych procesorów wśród użytkowników lubiących nieco podkręcić wydajność sprzętu. Ale nawet przy domyślnych ustawieniach Q6600 radzi sobie z bardziej wymagającymi grami równie dobrze jak Q9650, a jest dwukrotnie tańszy. Należy jednak pamiętać, że zużywa sporo energii. Mimo tej wady jest to dobra podstawa dla mocnego komputera.

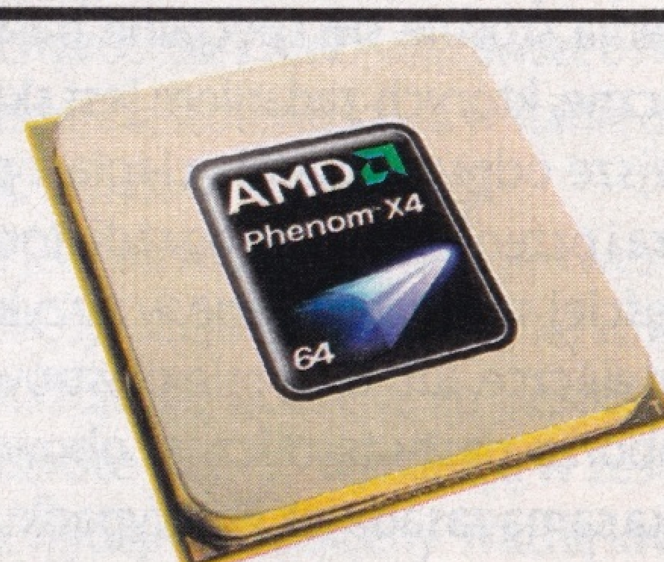
Ocena
Jakość/cena
Cena 819,00 zł

Plusy
- wydajność w grach
- duże możliwości podkręcenia

Minusy
- proces technologiczny 65 nm
- duże zapotrzebowanie na energię

Producent: Intel
Dostarczył: Intel Polska
www.intel.com

6. miejsce Phenom 9750 Quad Core



Procesor dla osób chcących zaoszczędzić, a jednocześnie wymagających stosunkowo szybkiego czterordzeniowca. Wystarczy do grania w większość nowości, czego przykładem jest wynik 35-40 klatek na sekundę w Crysisie, zapewniający komfort zabawy. Dla graczy lepszym wyborem będzie jednak tańszy i bardziej energooszczędny Pentium E7200.

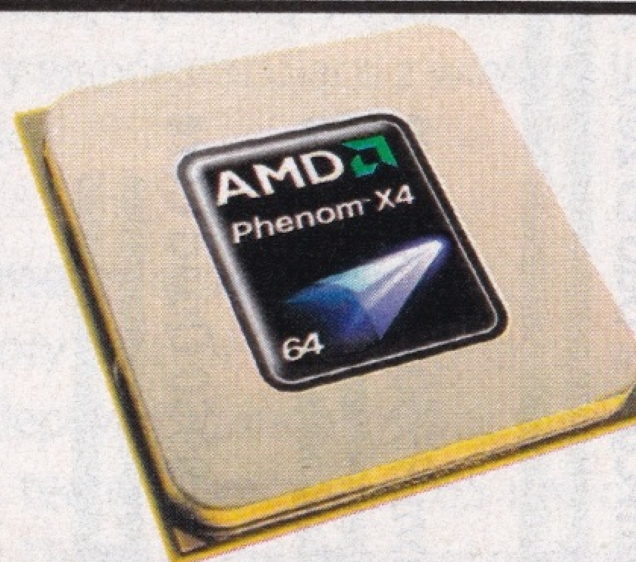
Ocena
Jakość/cena
Cena 720,00 zł

Plusy
- mniejsze zapotrzebowanie na energię niż Intel Q6600
- przyzwoita cena

Minusy
- proces technologiczny 65 nm

Producent: AMD
Dostarczył: AMD Polska
www.amd.com

7. miejsce Phenom 9850 Quad Core



Kolejna propozycja dla miłośników dużej mocy obliczeniowej w rozsądnej cenie. Procesor ten jest odrobinę bardziej wydajny niż Phenom 9750. Ma to jednak również swoją cenę – wyższe zapotrzebowanie na energię. Nie jest to może duża różnica, ale w rozliczeniu ogólnym spowodowała, że model ten uplasował się dopiero na 7. miejscu w tej wyrównanej grupie.

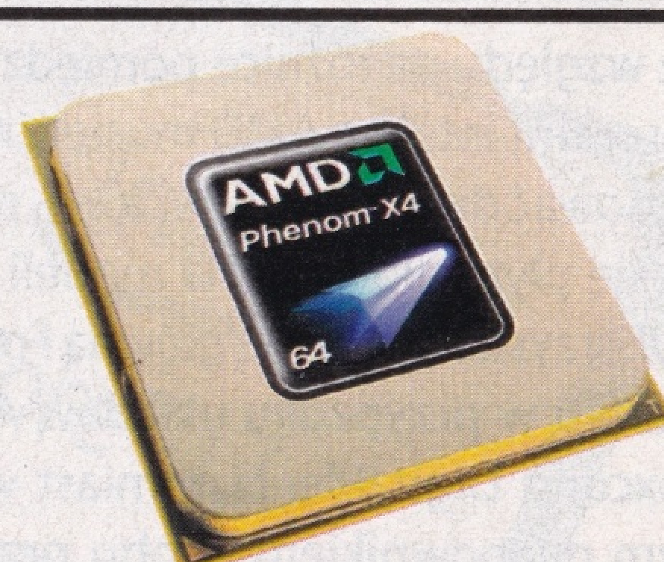
Ocena
Jakość/cena
Cena 750,00 zł

Plusy
- przyzwoita cena

Minusy
- proces technologiczny 65 nm
- duże zapotrzebowanie na energię

Producent: AMD
Dostarczył: AMD Polska
www.amd.com

8. miejsce Phenom 9550 Quad Core



Na ostatnim miejscu znalazła się konstrukcja bardzo podobna do Phenomów 9750 i 9850. W tym jednak przypadku procesor pracuje z zegarem o częstotliwości 2,2 GHz, co skutkuje słabszymi wynikami poszczególnych testów. Niemniej 34-39 klatki na sekundę w tak wymagającej grze, jak Crysis, można uznać za satysfakcjonujący rezultat.

Ocena
Jakość/cena
Cena 550,00 zł

Plusy
- przyzwoita cena
- można go nieco podkręcić

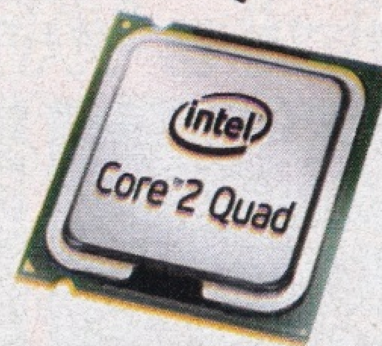
Minusy
- proces technologiczny 65 nm
- duże zapotrzebowanie na energię

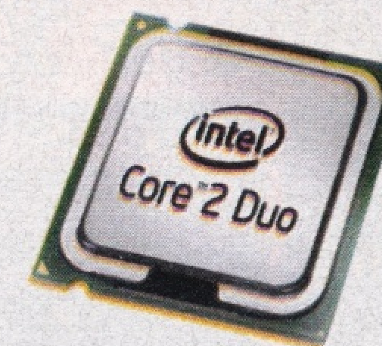
Producent: AMD
Dostarczył: AMD Polska
www.amd.com

Miejsce w teście	1. miejsce		2. miejsce		3. miejsce	
Model	**Pentium Core 2 Quad Q9400**		**Pentium Core 2 Quad Q9650**		**Pentium Core 2 Duo E7200**	

Tabela prezentuje zestawienie wyników procesorów wybranych przez redakcję. Oceny zostały obliczone na podstawie średniej ważonej. Ceny z dnia 16 lutego 2009 r.

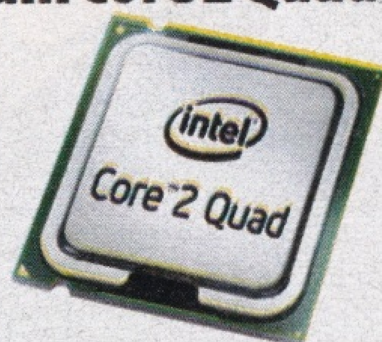
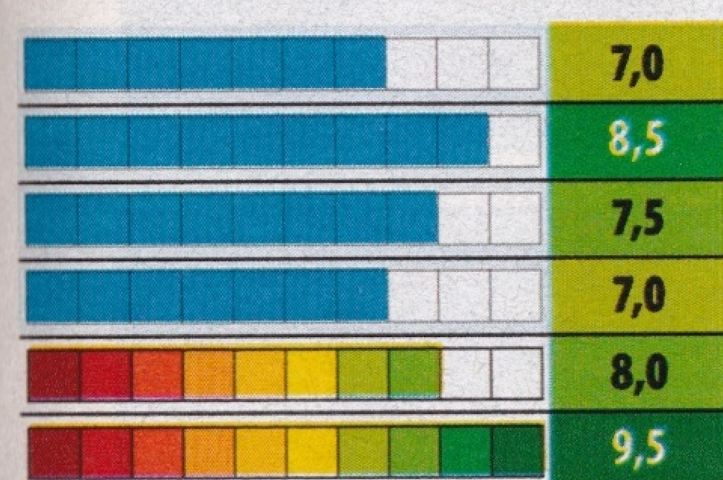
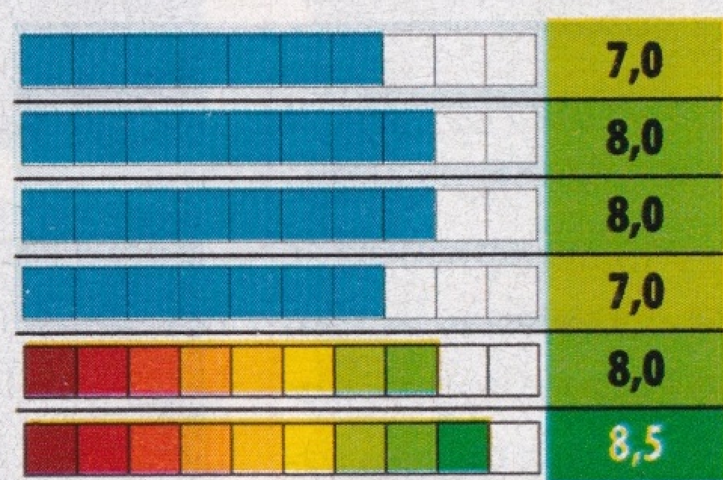
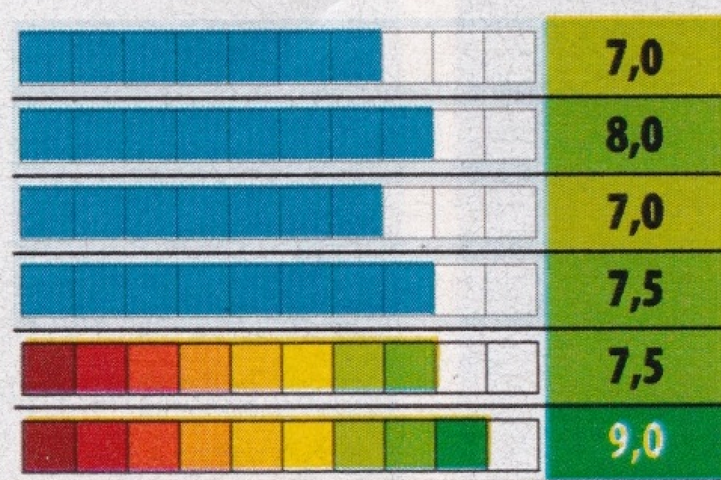
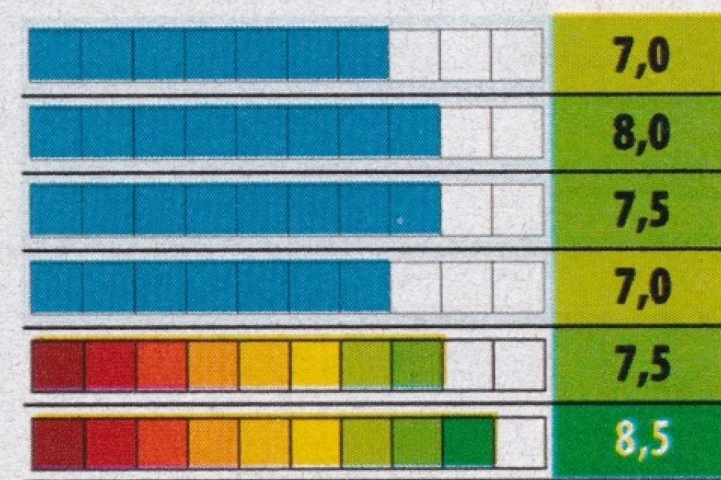
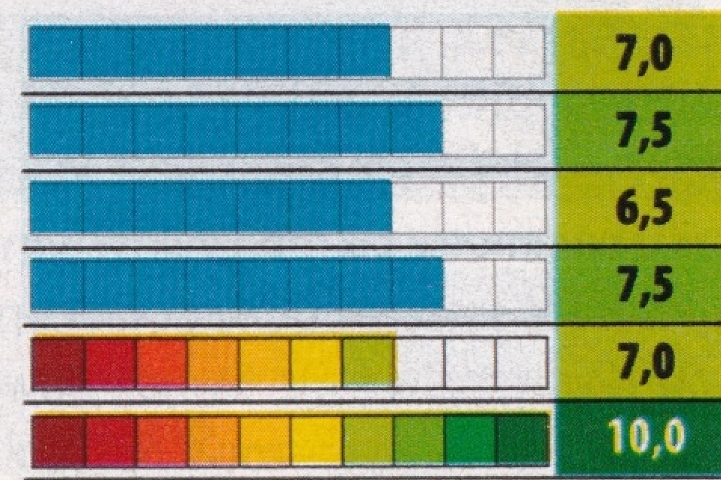






Dostawca	**Intel Polska**	Ocena	**Intel Polska**	Ocena	**Intel Polska**	Ocena
Serwis (dostawcy)						
Gwarancja	24 miesiące	8,0	24 miesiące	8,0	24 miesiące	8,0
Rodzaj gwarancji	u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0
Pomoc online (adres internetowy)	www.intel.com	7,0	www.intel.com	7,0	www.intel.com	7,0
Wynik		**7,0**		**7,0**		**7,0**
Wydajność w grach						
Company of Heroes						
1280 x 1024	168 fps	9,0	158 fps	8,5	143 fps	8,0
1600 x 1200	142 fps	9,0	138 fps	9,0	112 fps	7,5
Crysis						
1280 x 1024	44 fps	9,0	43 fps	9,0	41 fps	8,5
1600 x 1200	36 fps	9,0	34 fps	9,0	35 fps	9,0
Devil May Cry						
1280 x 1024	127 fps	9,0	128 fps	9,0	125 fps	9,0
1600 x 1200	102 fps	9,0	105 fps	9,0	102 fps	9,0
Far Cry						
1280 x 1024	102 fps	9,0	88 fps	8,5	89 fps	8,5
1600 x 1200	101 fps	9,0	87 fps	8,5	88 fps	8,5
Half-Life 2: Lost Coast						
1280 x 1024	179 fps	9,0	151 fps	8,0	134 fps	7,5
1600 x 1200	171 fps	9,0	157 fps	8,5	130 fps	7,5
World in Conflict						
1280 x 1024	48 fps	9,0	40 fps	8,5	40 fps	8,5
1600 x 1200	48 fps	9,0	40 fps	8,5	41 fps	8,5
Wynik		**9,0**		**8,5**		**8,5**
Test 3D Mark 06						
3DM Score	13 876 pkt	9,0	12 847 pkt	8,0	11 541 pkt	6,5
SM 2.0 Score	5382 pkt	9,0	5008 pkt	8,5	5102 pkt	8,5
HDR/MS 3.0 Score	6257 pkt	9,0	5857 pkt	8,0	6076 pkt	8,5
CPU Score	4398 pkt	9,0	3932 pkt	8,0	2324 pkt	6,0
Wynik		**9,0**		**8,0**		**7,5**
Dane techniczne						
Liczba rdzeni	4	-	4	-	2	-
Proces technologiczny	45 nm	-	45 nm	-	45 nm	-
Cache L1	4 x 32 kB	-	2 x 16 kB	-	2 x 32 kB	-
Cache L2	2 x 6 MB	-	12 MB	-	3 MB	-
Cache L3	nie dotyczy	-	nie dotyczy	-	nie dotyczy	-
FSB lub wersja HyperTrasnport	1300 MHz	-	1300 MHz	-	1066 MHz	-
Częstotliwość taktowania rdzeni	2,66 GHz	-	3 GHz	-	2,53 GHz	-
Podstawka	LGA775	-	LGA775	-	LGA775	-
Pobór energii[1]	266 W	8,0	265 W	8,0	235 W	9,0
Wynik		**8,0**		**8,0**		**9,0**
Wynik testu						
Serwis (dostawcy)		**7,0**		**7,0**		**7,0**
Wydajność w grach		**9,0**		**8,5**		**8,5**
Test 3D Mark 06		**9,0**		**8,0**		**7,5**
Dane techniczne		**8,0**		**8,0**		**9,0**
Ocena końcowa		**9,0**		**8,5**		**8,0**
Jakość/cena		**7,5**		**5,0**		**10,0**
Średnia cena rynkowa	**999,00 zł**		**1650,00 zł**		**559,00 zł**	
Najniższa cena znaleziona przez redakcję	910,00 zł (eMarket, www.emarket.pl)		1495,00 zł (Qoop, www.qoop.pl)		464,00 zł (Komputronik, www.komputronik.pl)	

[1] Pobór energii całego komputera w czasie intensywnych obliczeń.

4. miejsce		5. miejsce		6. miejsce		7. miejsce		8. miejsce	
Phenom 9950 Quad Core		**Pentium Core 2 Quad Q6600**		**Phenom 9750 Quad Core**		**Phenom 9850 Quad Core**		**Phenom 9550 Quad Core**	
									
AMD Polska	Ocena	**Intel Polska**	Ocena	**AMD Polska**	Ocena	**AMD Polska**	Ocena	**AMD Polska**	Ocena
24 miesiące	8,0	24 miesiące	8,0	24 miesiące	8,0	24 miesiące	8,0	24 miesiące	8,0
u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0	u sprzedawcy	6,0
www.amd.com	7,0	www.intel.com	7,0	www.amd.com	7,0	www.amd.com	7,0	www.amd.com	7,0
	7,0		**7,0**		**7,0**		**7,0**		**7,0**
127 fps	7,5	137 fps	8,0	121 fps	7,5	122 fps	7,5	110 fps	7,0
128 fps	8,5	130 fps	8,5	113 fps	7,5	113 fps	7,5	106 fps	7,0
42 fps	9,0	42 fps	9,0	41 fps	8,5	42 fps	9,0	39 fps	8,5
35 fps	9,0	34 fps	9,0	35 fps	9,0	35 fps	9,0	34 fps	9,0
110 fps	8,5	128 fps	9,0	110 fps	8,5	111 fps	8,5	107 fps	8,5
98 fps	9,0	105 fps	9,0	94 fps	8,5	98 fps	9,0	92 fps	8,5
78 fps	8,0	79 fps	8,0	70 fps	7,5	73 fps	7,5	65 fps	7,0
77 fps	8,0	80 fps	8,0	71 fps	7,5	75 fps	8,0	67 fps	7,5
126 fps	7,0	130 fps	7,0	117 fps	6,5	123 fps	7,0	110 fps	6,0
126 fps	7,0	129 fps	7,5	115 fps	6,5	122 fps	7,0	110 fps	6,0
38 fps	8,5	40 fps	8,5	35 fps	8,5	36 fps	8,5	32 fps	8,0
36 fps	8,0	41 fps	8,5	35 fps	8,0	35 fps	8,0	32 fps	8,0
	8,5		**8,0**		**8,0**		**8,0**		**7,5**
12 170 pkt	7,5	12 293 pkt	7,5	11 397 pkt	6,5	11 878 pkt	7,0	10 757 pkt	6,0
4737 pkt	8,0	4763 pkt	8,0	4468 pkt	7,5	4644 pkt	8,0	4151 pkt	7,0
5498 pkt	7,5	5643 pkt	7,5	5207 pkt	6,5	5387 pkt	7,0	4971 pkt	6,0
3813 pkt	7,5	3750 pkt	7,5	3438 pkt	7,0	3659 pkt	7,5	3257 pkt	7,0
	7,5		**8,0**		**7,0**		**7,5**		**6,5**
4	-	4	-	4	-	4	-	4	-
65 nm	-	65 nm	-	65 nm	-	65 nm	-	65 nm	-
4 x 64 kB	-	4 x 32 kB	-	4 x 64 kB	-	4 x 64 kB	-	4 x 64 kB	-
4 x 0,5 MB	-	2 x 4 MB	-	4 x 0,5 MB	-	4 x 0,5 MB	-	4 x 0,5 MB	-
2 MB	-	nie dotyczy	-	2 MB	-	2 MB	-	2 MB	-
3	-	1066 MHz	-	3	-	3	-	3	-
2,6 GHz	-	2,40 GHz	-	2,4 GHz	-	2,5 GHz	-	2,20 GHz	-
AM2+	-	LGA775	-	AM2+	-	AM2+	-	AM2+	-
292 W	7,0	292 W	7,0	279 W	7,5	290 W	7,0	276 W	7,5
	7,0		**7,0**		**7,5**		**7,0**		**7,5**
	7,0		7,0		7,0		7,0		7,0
	8,5		8,0		8,0		8,0		7,5
	7,5		8,0		7,0		7,5		6,5
	7,0		7,0		7,5		7,0		7,5
	8,0		8,0		7,5		7,5		7,0
	9,5		8,5		9,0		8,5		10,0
710,00 zł		**819,00 zł**		**720,00 zł**		**750,00 zł**		**550,00 zł**	
664,00 zł (AFG, www.afgcomputers.pl)		778,00 zł (Komputronik, www.komputronik.pl)		915,00 zł (Fragole, www.fragole.pl)		624,00 zł (AFG, www.afgcomputers.pl)		442,00 zł (SpinPoint, www.spinpoint.pl)	

Podkręcanie wydajności

Komputer wydaje się zbyt wolny, a nie stać cię na nowy procesor? Sprawdź, jak łatwo zwiększyć jego wydajność, podnosząc nieco częstotliwość pracy.

Od dawna wiadomo, że niektóre serie procesorów mogą pracować z nieco większą częstotliwością niż nominalne, podawane przez producenta. Dzięki temu użytkownik ma możliwość zwiększenia wydajności komputera praktycznie za darmo. Niestety nie ma złotej zasady, która dokładnie określałaby, o ile dany podzespół da się podkręcić. Może to być wartość od kilku do nawet kilkuset megaherców. Decyduje o tym wiele czynników, m.in. model procesora, jego seria, chłodzenie czy nawet moc zasilacza. Wszelkie opisane poniżej procedury należy więc przeprowadzać rozważnie. Zmieniaj częstotliwość małymi krokami, za każdym razem dokładnie sprawdzając nie tylko wydajność komputera, ale również stabilność jego pracy. Pamiętaj też, że podniesienie częstotliwości wiąże się ze zwiększeniem ciepła wydzielanego przez procesor. Jeżeli więc posiadasz wersję box (z wentylatorem w zestawie), prawdopodobnie dość szybko dotrzesz do punktu krytycznego, w którym sprzęt będzie się przegrzewał. To z kolei może doprowadzić do jego uszkodzenia. Między innymi dlatego zalecana jest zmiana układu chłodzenia na bardziej wydajny.

Daniel Śniegoń | dan@click.pl

UWAGA!

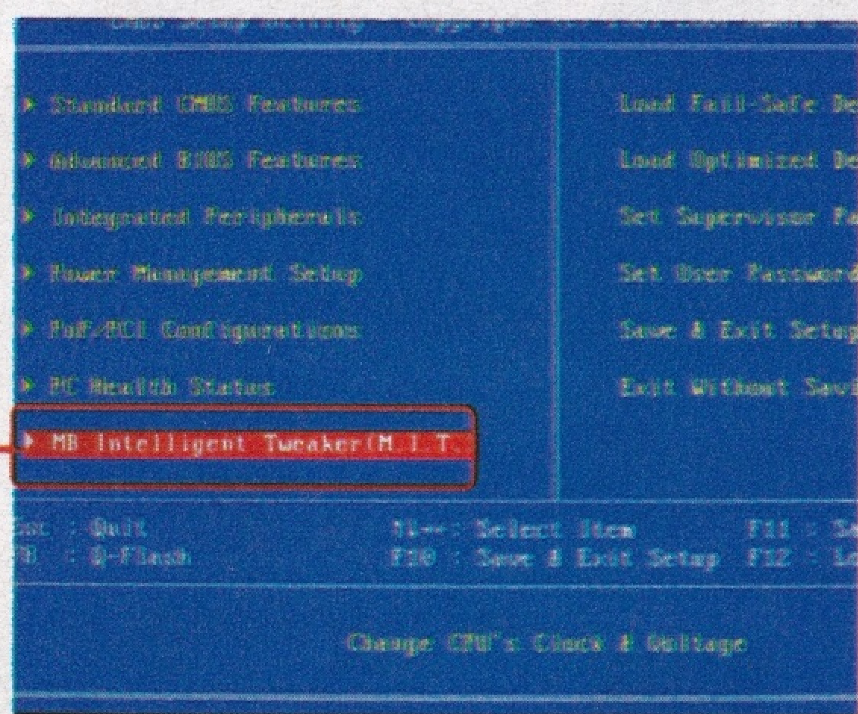
Opisane poniżej czynności wykonujesz na własną odpowiedzialność. Procedura przetaktowania może spowodować przegrzanie lub trwałe uszkodzenie procesora i innych elementów elektronicznych komputera. Tego rodzaju uszkodzenia nie są objęte gwarancją producenta. Przed rozebraniem obudowy komputera odłącz go od źródła prądu.

Ustawienia w BIOS-ie

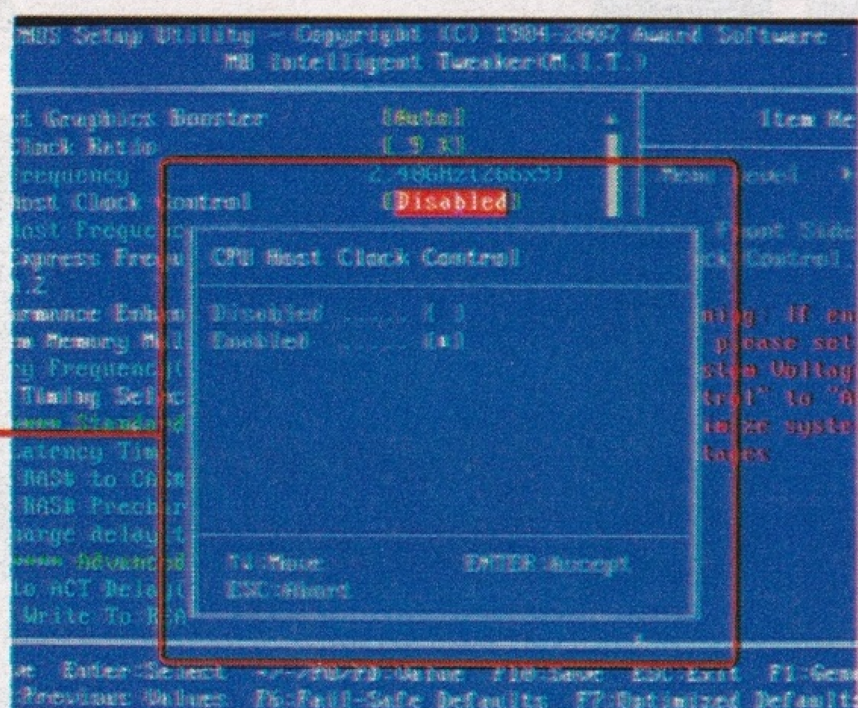
Zmianę częstotliwości pracy procesora najlepiej przeprowadzać bezpośrednio w BIOS-ie. Jest to program na stałe wbudowany w płytę główną, który kontroluje wszystkie podstawowe elementy komputera i po poprawnym zainicjowaniu ich działania nakazuje uruchomienie systemu operacyjnego zainstalowanego na dysku twardym. Modyfikacje, których dokonasz w BIOS-ie, mają ogromny wpływ na stabilność pracy komputera, jeżeli więc nie wiesz, do czego służy dana opcja, pod żadnym pozorem jej nie zmieniaj!



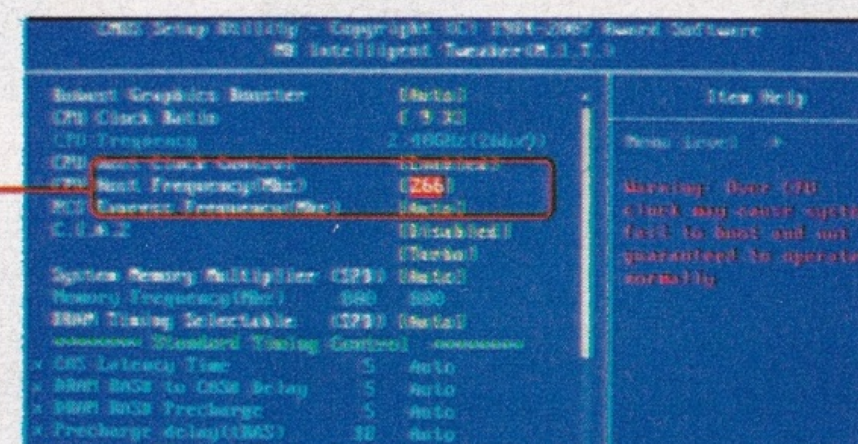
1 Uruchom komputer i aby wejść do BIOS-u, na jednej z pierwszych plansz przytrzymaj Del. Czasami do tego celu trzeba użyć innego klawisza, np. F2 lub F12. W razie problemów spoglądaj na ekran startowy komputera – na pewno zauważysz napis podobny do tego na obrazku.



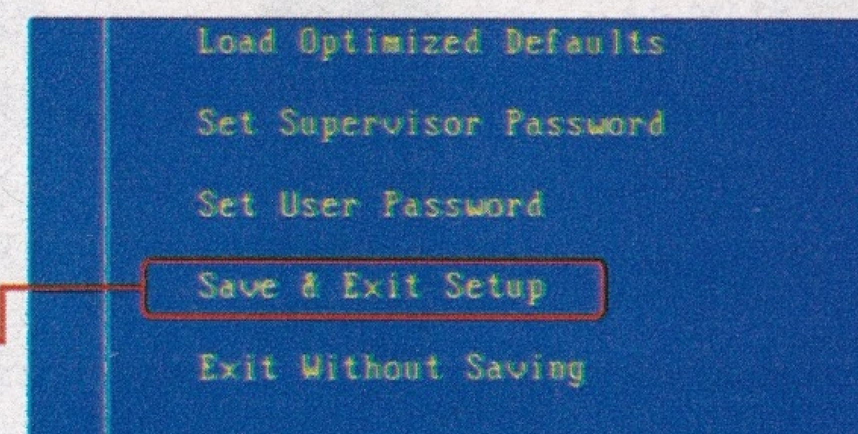
2 Na liście funkcji BIOS-u znajdź opcję ***MB Intelligent Tweaker*** lub podobnie brzmiącą. Niestety każdy producent sam nazywa zbiór opcji związanych ze zmianą częstotliwości pracy procesora.



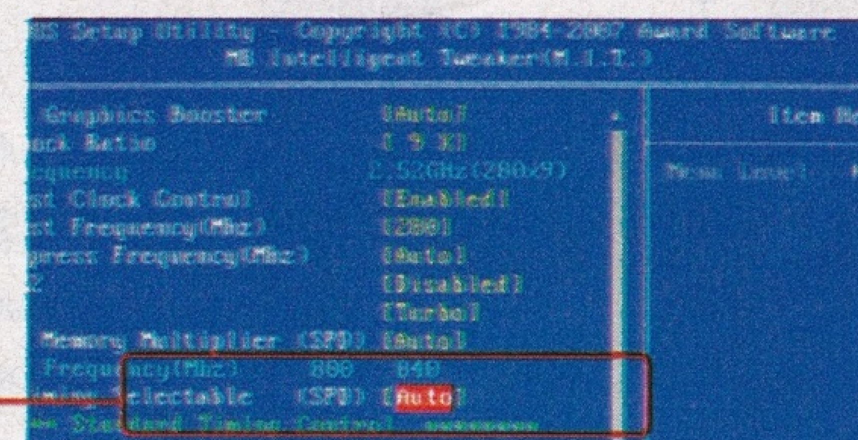
3 Prawdopodobnie na liście znajdziesz takie parametry, jak mnożnik (w tym przykładzie 9x) oraz częstotliwość pracy procesora wyrażoną w MHz. Standardowo powinny one być wygaszone. Aby dokonać modyfikacji w ich ustawieniach, zmień opcję ***CPU Host Clock Control*** na ***Enabled***.



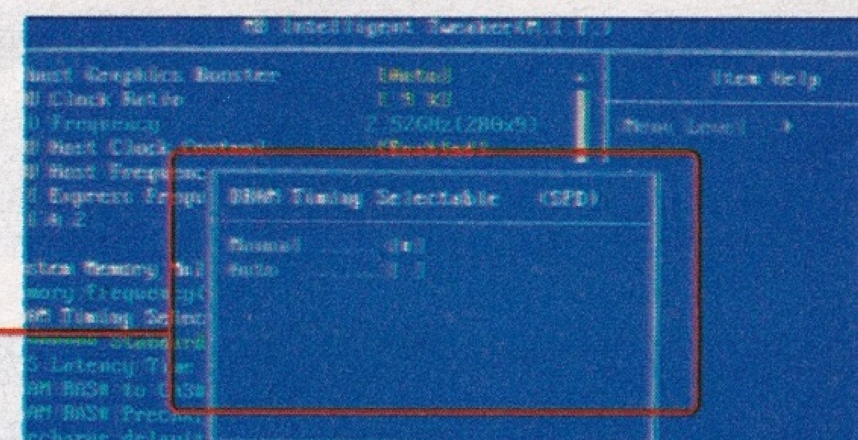
4 Częstotliwość pracy procesora oblicza się według wzoru: mnożnik razy częstotliwość pracy (w naszym przykładzie jest to 9 x 266 MHz, co daje 2,4 GHz). Częstotliwość zmieniaj przy opcji ***CPU Host Frequency*** i rób to małymi kroczkami o kilka megaherców.



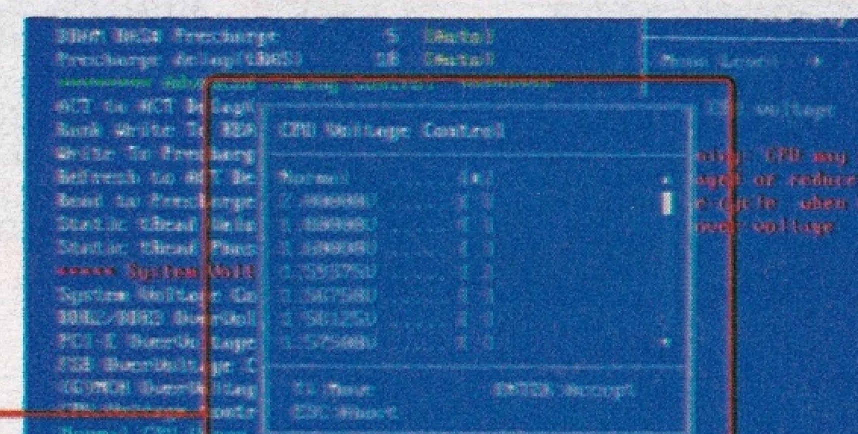
5 Do zapisania zmian użyj klawisza F10, a następnie Y. Potem uruchom system operacyjny i sprawdź stabilność pracy komputera zgodnie z poleceniami w ramce ***Monitorowanie temperatury***.



6 W większości przypadków zmiana timingów pracy pamięci RAM nie ma większego wpływu na wydajność komputera (w grach jest to ok. 1-2 klatki na sekundę więcej). Częściej lepiej obniżyć timing, co umożliwi komputerowi stabilne działanie przy dużym przetaktowaniu procesora.



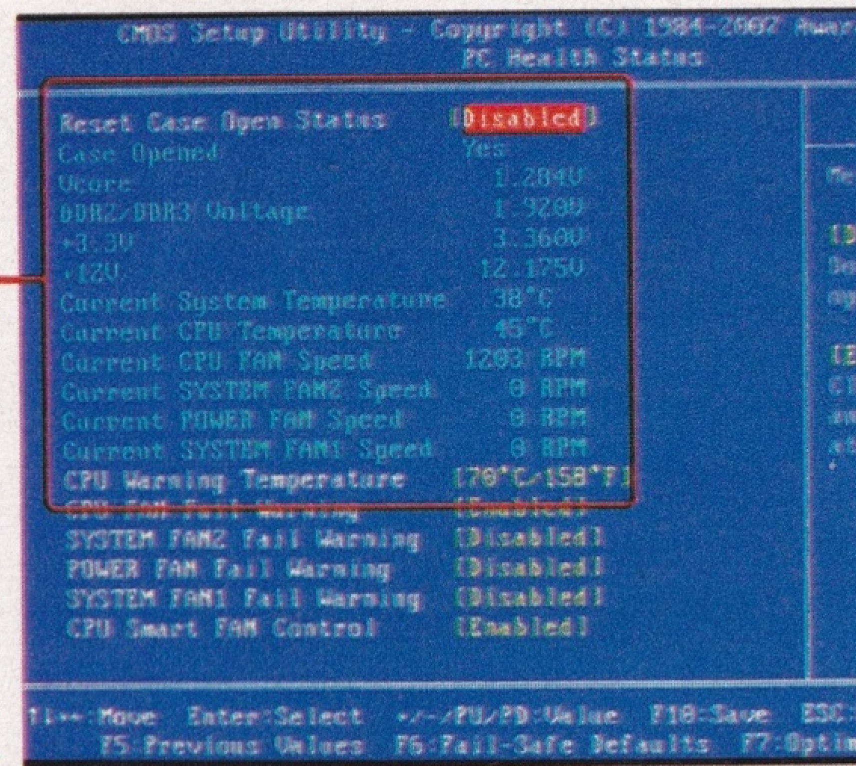
7 Aby to zrobić, przestaw ***DRAM Timing Selector*** z opcji ***Auto*** na ***Manual***. Następnie w opcjach poniżej ustaw czas dostępu do pamięci na wartość wyższą niż ta aktualnie używana (czyli najczęściej z 4 na 5 i z 5 na 6).



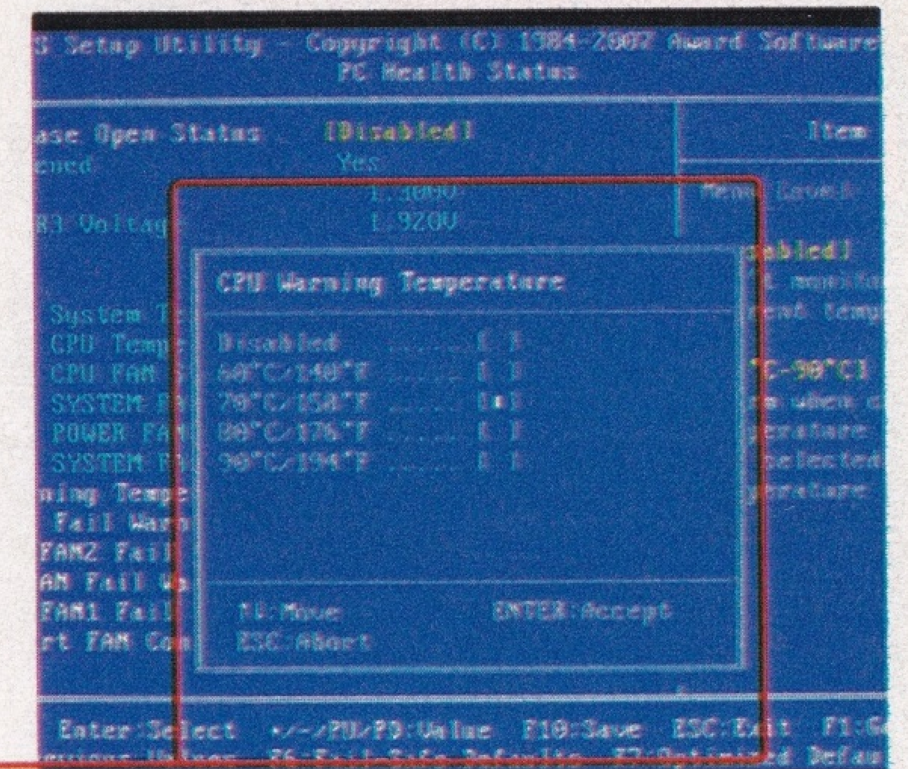
8 Jeżeli z jakichś powodów komputer po podniesieniu częstotliwości nie pracuje zbyt stabilnie, można spróbować zmienić napięcie jego zasilania. W tym celu odnajdź opcję ***CPU Voltage Control*** i ustaw wartość napięcia nieco wyższą niż aktualnie używana (są to tysięczne wolta). Używaj jednak tej opcji bar-

dzo rozważnie, gdyż zbyt duże podniesienie napięcia procesora może doprowadzić do jego uszkodzenia.

9 Dobrym pomysłem jest ustawienie zabezpieczeń przed przegrzaniem procesora. W tym celu w menu głównym BIOS-u znajdź ***PC Health Status***. Zobaczysz listę aktualnie odczytywanych parametrów pracy podstawowych komponentów komputera, jak napięcie procesora, jego temperatura itp.

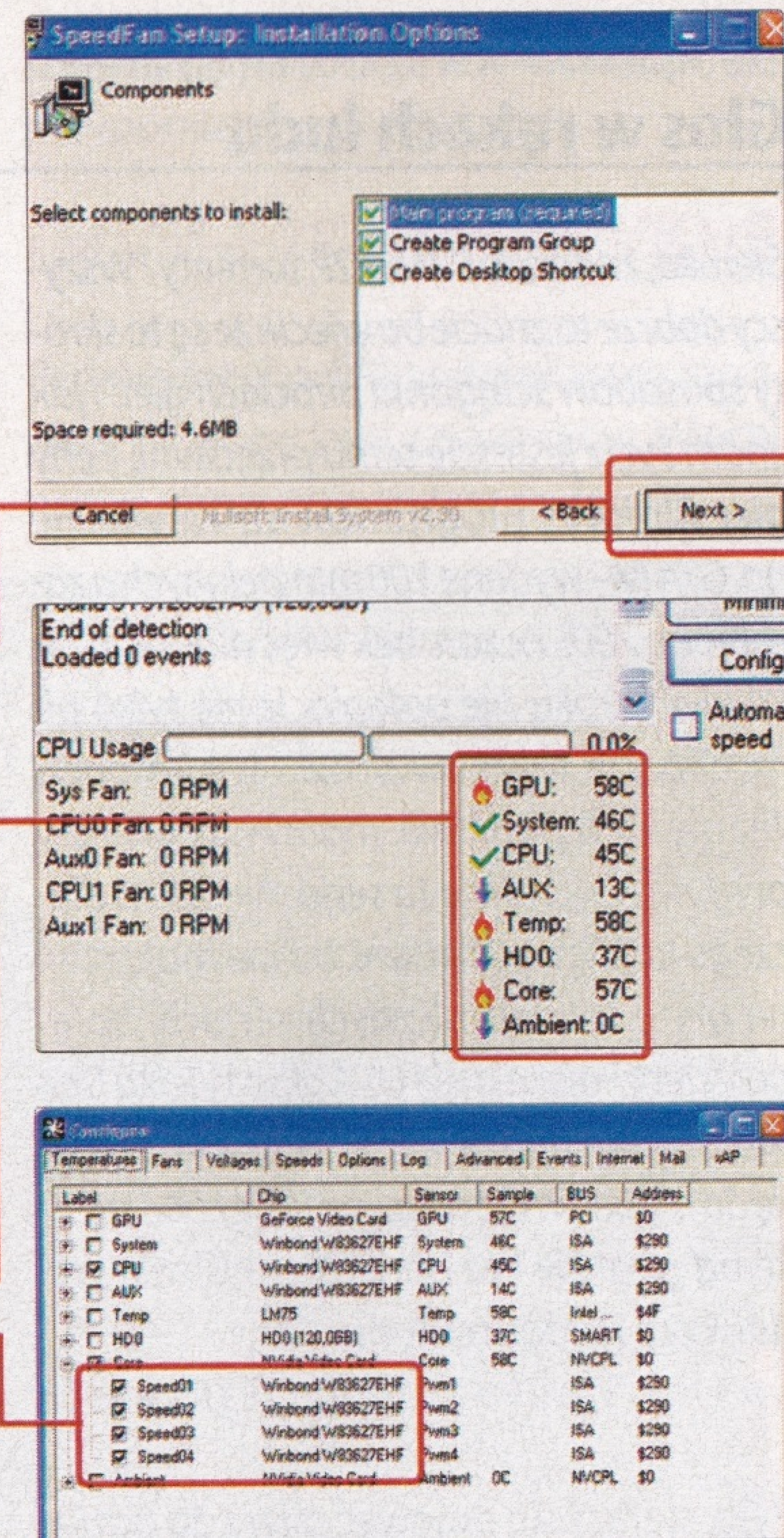


10 Odszukaj funkcję ***CPU Warning Temperature***. W większości przypadków temperatura 70 stopni będzie już graniczną, po której może dojść do uszkodzenia układu. Po zatwierdzeniu tej opcji, gdy procesor faktycznie uzyska tak wysoką temperaturę, usłyszysz dźwięk alarmujący (z wbudowanego głośnika w obudowie). Gdy nie zareagujesz, komputer po chwili powinien się automatycznie wyłączyć.



Monitorowanie temperatury

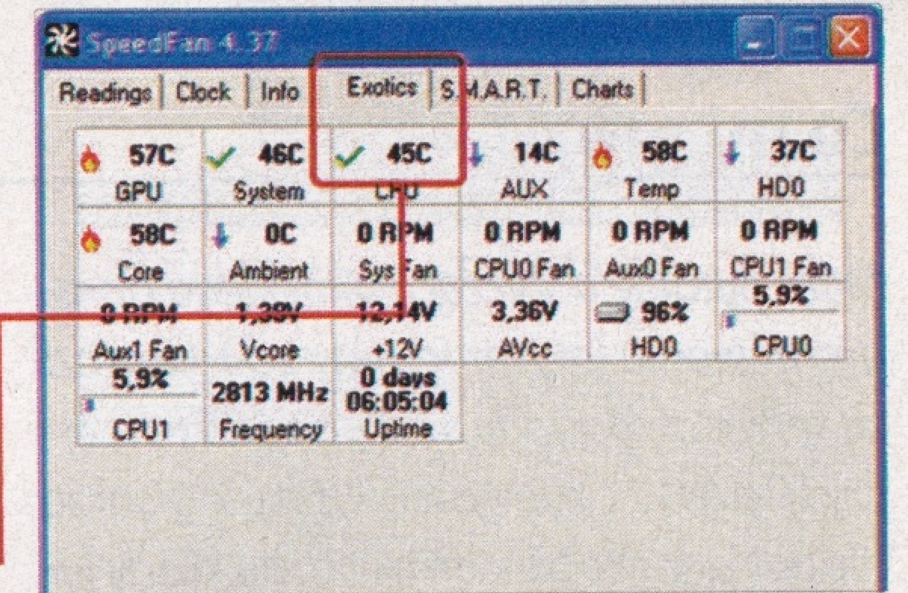
Po każdej zmianie częstotliwości pracy procesora na wyższą sprawdź stabilność działania komputera. Aby to zrobić, zaopatrz się w oprogramowanie testujące i monitorujące pracę najważniejszych podzespołów komputera. My użyliśmy darmowego programu SpeedFan, który na bieżąco sprawdza m.in. temperaturę procesora.



1 Pobierz ze strony www.almico.com/speedfan.php i zapisz na dysku lokalnym najnowszą wersję programu SpeedFan. Uruchom jego instalację i przejdź przez kolejne dwa kroki, klikając ***Next***.

2 Uruchomienie programu może potrwać kilka sekund. W tym czasie sprawdza on konfigurację całego komputera. W prawej kolumnie zauważysz listę podzespołów, których temperatura jest monitorowana.

3 W naszym przypadku lista jest tak długa, że widnieją na niej tylko dwa rdzenie procesora z czterech. Aby to zmienić, kliknij ***Configure*** i na zakładce ***Temperatures*** odznacz wszystkie elementy poza ***Core 0-3***. Zatwierdź wybór, klikając ***OK***. Od teraz będą widoczne wszystkie cztery rdzenie na pierwszej zakładce programu.



4 Na zakładce ***Exotics*** znajdziesz wszystkie niezbędne odczyty z głównych komponentów komputera, takie jak np. temperatura, napięcie zasilania itp. Ich liczba jest zależna od posiadanej płyty głównej.



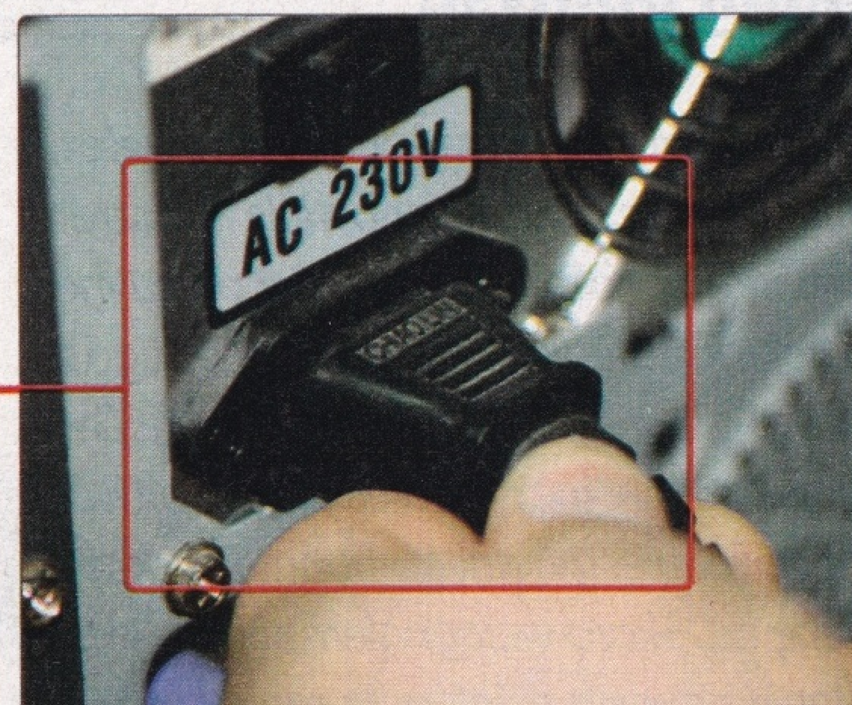
5 Po każdym podkręceniu procesora zawsze sprawdzaj jego stabilność na maksymalnym obciążeniu. Na pewno znajdziesz w swoich zbiorach grę, która działa zbyt ociężale – uruchom ją na godzinkę i jeżeli w tym czasie nic się nie wydarzy (np. restart komputera lub zwis), możesz znowu spróbować podnieść nieco taktowanie (patrz: ***Ustawienia w BIOS-ie***).



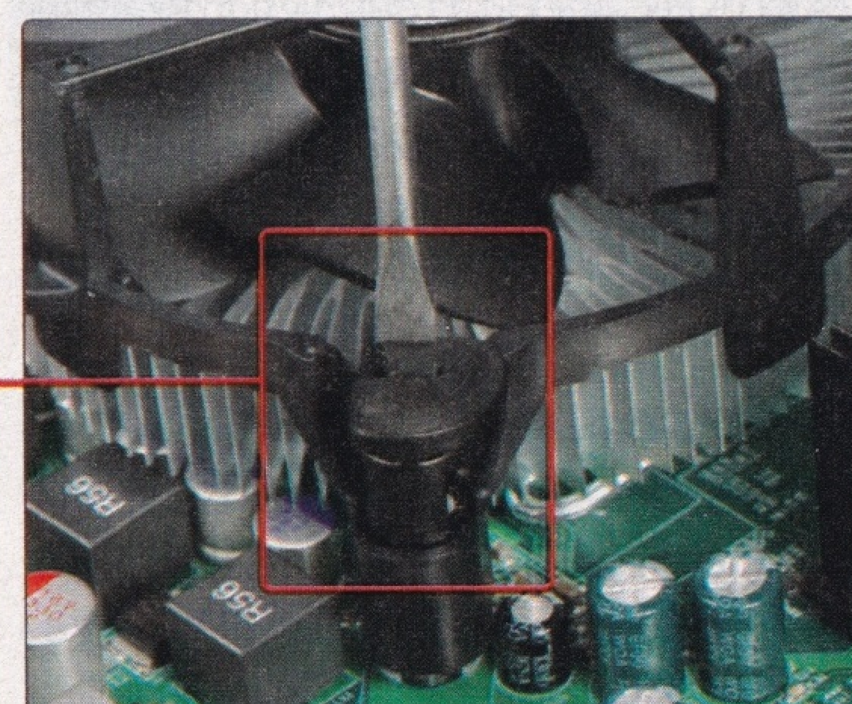
6 Równie dobrym pomysłem jest uruchomienie jednego z dostępnych w sieci benchmarków. Do sprawdzenia wydajności domowego komputera wystarczy nawet demonstracyjna wersja 3DMarka.

Zmiana wentylatora

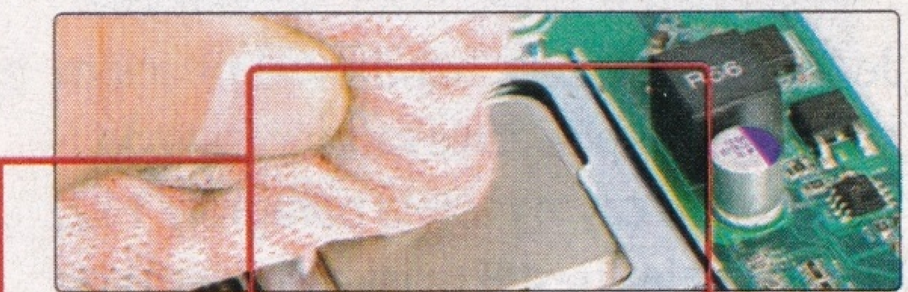
Jeżeli masz zamiar na poważnie zająć się tematem overclockingu, sugerujemy zastąpienie standardowego układu chłodzenia bardziej wydajnym, który zdoła odprowadzić większą ilość ciepła. Poniżej pokazujemy, jak wymienić oryginalny wentylator Intela dostarczany wraz z procesorem Q6600.



1 Przed przystąpieniem do rozkręcania obudowy komputera należy odłączyć od komputera kabel zasilający. Nie wystarcza użycie wyłącznika, gdyż cały czas niektóre elementy płyty głównej są zasilane. Następnie odkręć prawą stronę obudowy (patrząc od tyłu).



2 Korzystając ze śrubokręta, obróć o 90 stopni plastikowe mocowania radiatora (4 sztuki). Potem ostrożnie zdejmij cały układ chłodzenia, aby nie uszkodzić elementów elektronicznych płyty głównej.



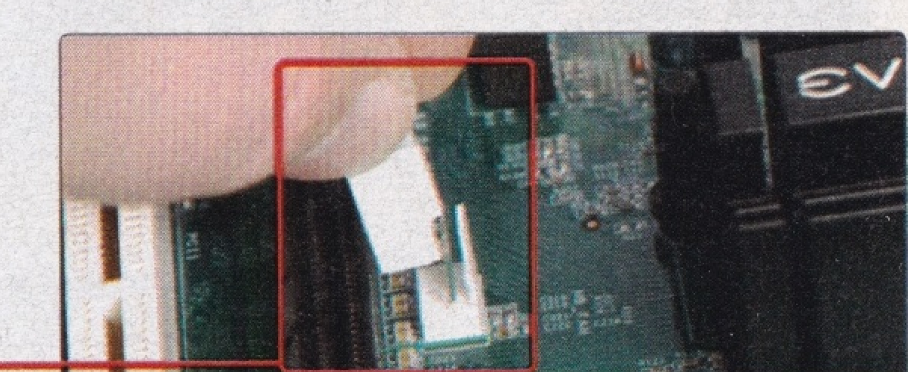
3 Kolejnym krokiem jest wyczyszczenie starej pasty termoprzewodzącej. Zrób to dokładnie i uważaj, aby żadna jej drobina nie została na płycie głównej (niektóre z past zawierają srebro, które może powodować zwarcia).



4 W zestawie z nowym wentylatorem na pewno znajdziesz tubkę pasty (ew. jej plaster będzie naniesiony na radiator). Rozprowadź odrobinę pasty na środku obudowy procesora.



5 Następnie przyłóż nowy radiator do procesora, a plastikowe śruby dociśnij tak, aby zaskoczyły w otworkach (nie przekręcaj ich!).



6 Na koniec pozostaje podpięcie przewodów wentylatora do zasilania na płycie głównej. Jeżeli nie wiesz, które to miejsce, zerknij do instrukcji obsługi płyty głównej. Nie pozostawiaj tych przewodów niepodłączonych.



Listy od czytelników

Ten dział służy do wymiany poglądów pomiędzy czytelnikami oraz do komunikacji z redakcją Clicka. Z chęcią odpowiemy na pytania dotyczące gier czy sprzętu. Chcemy też, aby było to miejsce, gdzie możecie dzielić się spostrzeżeniami i komentarzami na temat najnowszych produkcji, rynku rozrywki elektronicznej i wszystkiego, co jest z nim związane.

Redakcja magazynu Click!
„Listy od czytelników"
Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław
tel. 0 71 343 61 05
listy@click.pl
www.click.pl/forum

Dokładamy starań, aby odpisywać na wszystkie e-maile i listy przesłane do redakcji. Z racji ogromnej ich liczby nie na każdy możemy odpowiedzieć wyczerpująco, dlatego prosimy o wiadomości pisane konkretnie, w których od razu wyrażone jest zapytanie lub temat wiodący. Na takie będziemy odpisywać w pierwszej kolejności. Zapraszamy również na nasze forum!

Co mi grozi?

Mam pytanie dotyczące pirackiego oprogramowania (gry, programy itd.). Ile grozi za sprzedaż/posiadanie/kupno takich rzeczy? Pytam z ciekawości. Nie będę pisał że nie posiadam żadnego pirata bo każdy jakiegoś ma nawet jeśli mówi że nie (zresztą wtedy to już na pewno ma).

Piotr, e-mail

Artykuł 278 kodeksu karnego zawiera kilka paragrafów dokładnie opisujących stan rzeczy.

§ 1. Kto zabiera w celu przywłaszczenia cudzą rzecz ruchomą, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5.
§ 2. Tej samej karze podlega, kto bez zgody osoby uprawnionej uzyskuje cudzy program komputerowy w celu osiągnięcia korzyści majątkowej.
§ 3. W wypadku mniejszej wagi, sprawca podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do roku.

Jeśli więc będziesz handlował pirackim softem, jesteś poważnie zagrożony – zgodnie z tym, o czym mówią paragrafy 1 i 2. Natomiast jeśli jesteś użytkownikiem kradzionego oprogramowania, kara jest zależna od wielu czynników, ale generalnie podpadasz pod paragraf 3.

Nie mogę się zgodzić z twoją argumentacją, że „każdy jakiegoś ma". Czy jeśli napiszę, że nie mam maybacha 62, to znaczy, że w przydomowym ogródku ukrywam pod brezentem trzy takie?



Zawsze chciałem mieć własne cztery kąty! I proszę – mam!

Głos w rękach ludu

Siemka, znacie to P2M, P2P, torrenty? Wszyscy dobrze to znacie bo wiecie że są to skróty sposobów ściągania pirackich gier, i jak znam życie jesteście temu przeciwni. Ceny gier filmów i programów są za wielkie np. GTA IV – wydane 100 mln zielonych a zarobione 700! 7x zarobek więc dlaczego na każdym kroku nie potępiacie nie tylko piractwa, ale także twórców i wydawców? Też nie lubię piractwa, mam wszystkie gry oryginalne i mówię tu serjo. Ale wiem dlaczego ludzie są piratami: bo nie mają kasy na gry o tak kosmicznych cenach, bo to przecierz Polska a nie USA albo Wielka Brytania. Mam nadzieje że dałem wam troszkę do myślenia i że odczepicie się choć troszkę od piratów i że dacie do myślenia wydawcom i producentom.

PYJO, e-mail

Pyjo, starasz się dolewać oliwy do ognia, ale nie zauważyłeś chyba, że ognisko dawno wygasło. Każdy wie, że wystarczy poczekać kilka miesięcy, niekiedy tygodni, żeby kupić grę w całkiem dobrej cenie, o wiele niższej niż wyjściowa. Spójrz choćby na Wielką Noworoczną Wyprzedaż Gier Komputerowych CD Projektu, w której można było kupić giery nawet 50% taniej. Tanie zakupy zrobisz też na serwisach aukcyjnych, a jeśli jesteś fanem starszych hitów, do wyboru masz dziesiątki tytułów, np. na **www.gog.com**. Poza tym zawsze rozbrajają mnie ludzie, którzy mają w domu komputer za kilka tysięcy, a już na jedną grę miesięcznie im „nie starcza". Co do zarobku twórców i dystrybutorów: nawet jeśli zarobią miliard dolarów, czy to znaczy, że mają za karę oddać grę za darmo? Chcesz wyznaczać „limity zarobku"? Sprawdź też definicję dwóch haseł: podaż i popyt – cena towarów nie bierze się z kosmosu. „Serjo".

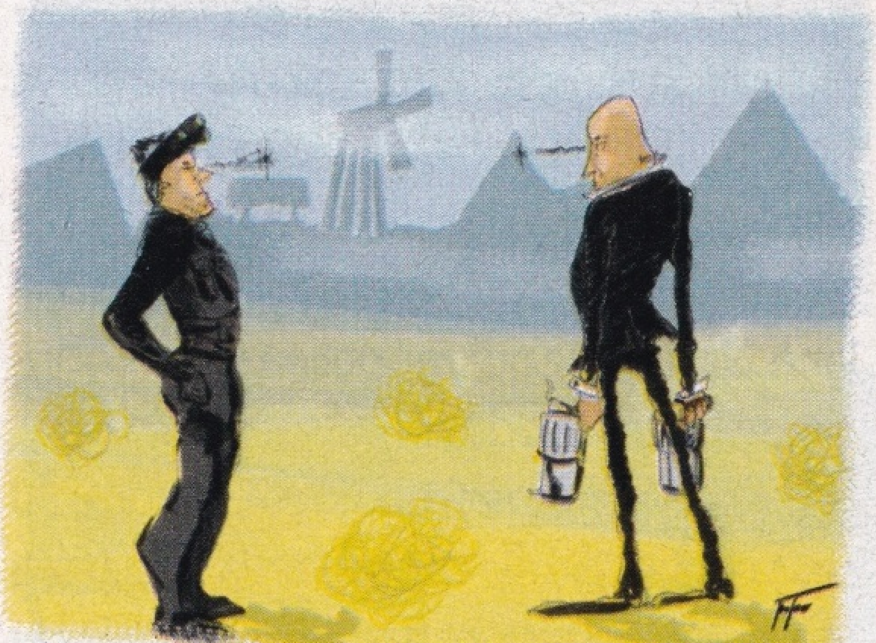
Mam pomysł!

Mam pomysł na nowe działy w mojej ulubionej gazetce, a mianowicie 1-2 strony można by poświęcić na dział pojedynek. Chodzi o porównanie dwóch gier z tego samego gatunku i wybranie zwycięzcy. Dwie gry mogłyby toczyć pojedynek w bitwach np. o fabułę, głównego bohatera, grafikę, cenę itd. Skoro wciągnąłem się do wymyślania nowych działów to może zrobić by takie coś jak „najgorsza gra miesiąca". Ostrzeglibyście czytelników czego mają nie kupować, a nawet jak dostaną za darmo, to żeby tego nie instalować bo szkoda czasu.

Czos, e-mail

No dobrze, mamy dwie gry: w jednej bohaterem jest seksowna blondyna, w drugiej zarośnięty drab z kałachem w łapach. Komu mamy przyznać zwycięstwo? Zestawianie produkcji ze sobą w takich pojedynkach mogłoby pojawić się jako zabawa, ale czy nie szkoda byłoby miejsca w Clicku na takie żarty?

Co do najgorszego tytułu miesiąca, nie ma raczej sensu tworzenie specjalnego działu, tym bardziej że wolimy pisać o dobrych grach, a te kiepskie zostawiać na pastwę konkurencji.



Sam Fisher kontra Hitman podczas pojedynku w samo południe.

Gamespotting

Zostań gamespotterem! Jeśli zobaczysz film, przeczytasz książkę albo usłyszysz piosenkę, w której pojawia się gra, napisz nam o tym na adres: **gamespotting@click.pl**. Wybrane zgłoszenie nagrodzimy!



Co: World of Warcraft
Gdzie: film „Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia"
Jak: Gdy macocha bohatera wraca do domu i woła go na kolację, ten gra w World of Warcraft. Helen przerywa mu grę, a on mówi jej, że... właśnie go zabiła.
Kiedy: 00:06:25
Kto: Andrzej Chodorowski

Forumowe wariacje



Nasze forum rośnie jak grzyby po deszczu, postanowiliśmy więc co ciekawsze znalezione na nim kąski prezentować wśród listów. Oprócz zagadnień związanych z grami pojawiają się także zupełnie „oryginalne” pomysły. Sprawdź sam na **www.click.pl/forum**.

Co jesteś w stanie oddać za Clicka?
Ttiwaz: 8 monet jedno-złotówkowych i 1 pięćdziesięcio-groszówkowa
KPW: hmm... to ja zaszaleję. 9 lizaków po 1zł!!!
NikoBellic: Moje majteczki ze szmateksu
Bziuxmen: kilof
alcatraz100: młoteczek zarośnięty mchem
Fylyp: Bziuxmen szalejesz ja to bym dał hmmm... o wiem 6 paczek chusteczek
Etherion: 850 jednogroszówek, 425 dwugroszówek, 170 pięciogroszówek, 85 dziesięciogroszówek, 17 pięćdziesięciogroszówek.
Sqito: Co ja bym oddał – jestem skłonny oddać męskość
KPW: Ile trzeba lizaków by to przebić??

Klucz do Dragonshard?

No gdzie on jest?? Znalazł ktoś?? Bo ja prędzej Atlantydę znajdę niż ten klucz!
LordPafik, forum

W wyniku zbiegu okoliczności w poprzednim numerze nie pojawił się klucz aktywacyjny do gry Dragonshard, który należy podać podczas instalacji. Zamieściliśmy go na stronie **www.click.pl**, ale przypominamy go też tutaj:

Q8VM-F7K2-M54X-VKHE

Redakcyjny chochlik został ukarany zgodnie z propozycjami czytelników. Więcej na ten temat przeczytasz na forum.



Ekipa Clicka podczas misji odzyskiwania klucza. Właśnie trwają gorączkowe przygotowania do lądowania – są zbyt szybkie, żeby można było je zauważyć.

Jednoręki bandyta

Witam. Mam pytanie czy zamieszczą Państwo w piśmie Click gry w polskiej wersji, Ruletka oraz tzw. jednorękiego bandytę? Jeśli tak, to kiedy? Proszę o odpowiedź. Z góry dzięki i pozdrawiam.
Marek, e-mail

Z chęcią zamieścilibyśmy nawet bierki strategiczne w wersji multiplayer, ale obecnie ten oraz powyższe tytuły nie znajdują się na naszej liście zakupów. Przede wszystkim dlatego, że są to produkcje proste i łatwo dostępne w internecie. Tylko dla jednorękiego bandyty jest około 300 tysięcy linków w sieci. Olbrzymia większość z nich to online'owe „pykadełka”, w które można zagrać natychmiast, bez żadnych dodatkowych obostrzeń i opłat. Co do polskich wersji tych gier – a co tu właściwie tłumaczyć?



Nasz redakcyjny kolega podczas próby umieszczenia jednorękiego bandyty w piśmie. Żegnaj, druhu...

Szukam konta

Siema! Może dałoby się zrobić w Clicku jakąś tabelkę czy coś w tym stylu, w której czytelnicy ogłaszali by jakich kont do jakich gier szukają? Dla przykładu: wymienię konto w Metin 2 Wojownik lvl 30, za konto w Metin 2 Sure lvl 29. Dało by się coś zrobić? Na pewno takie coś spodobałoby się też innym ludziom, którzy czytają Clicka i byłoby po prostu ciekawe. PoZdR. dla całej ekipy czasopisma. Yo.
Kejoo, e-mail

Hej, szkoda, że nie zaproponowałeś wymiany kont bankowych albo opon mózgowych. To mogłoby być zdecydowanie bardziej ciekawe i emocjonujące! Swoją drogą, rzeczywiście mamy w necie masę darmowych gier MMORPG, w których bawi się całkiem spora rzesza graczy. Zastanawiam się tylko, jak dużo byłoby takich ofert? Pięć, dziesięć miesięcznie? Dla kilku nie będziemy robić specjalnego działu i szukać miejsca na łamach. Poza tym, nawet gdyby było ich sporo, raczej szkoda stron na takie suche działy. Większość z was zdecydowanie woli czytać recenzje i zapowiedzi. Twój pomysł można by jednak zrealizować na naszym forum, które jest idealnym miejscem dla takich rzeczy. Spróbuj, adres na pewno już znasz: **www.click.pl/forum**.

Pokaż, że grasz!

Nasza zabawa odniosła sukces – wielu czytelników postanowiło pokazać swoją facjatę gieroja w piśmie. Od tego numeru będziemy więc zamieszczać ich więcej – i liczymy na waszą kreatywność, a nie tylko groźne miny. Fotkę dowodzącą, że jesteś zapalonym (nie dosłownie!) graczem, ślij MMS-em na numer **504 043 325**. Najlepsze zgłoszenie nagrodzimy!



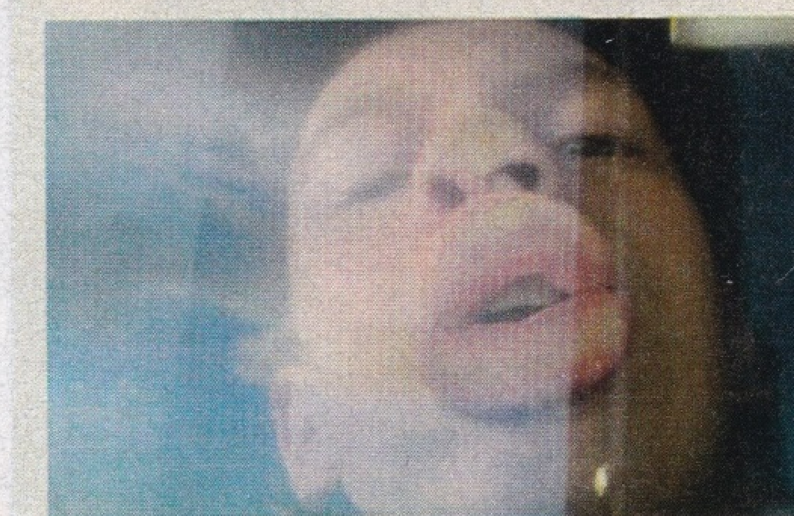
Też jesteśmy zaskoczeni.



To na pewno kolekcja wiosenna.



Szczery uśmiech – to lubimy.



Angelina Jolie?

Click! **Adres redakcji:** 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 0 71 343 61 67, faks 0 71 341 99 11
www.click.pl, e-mail: click@click.pl

Redaktor naczelny: Tymon Smektała. **Zespół:** Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Wojtek Jara, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Andrzej Sitek, Adam Szumilak, Daniel Śniegoń, Marcin Traczyk. **DTP:** Jacek Sawicki (dyrektor artystyczny), Katarzyna Majcher-Buszewska (grafik), Kuba Siepkowski (grafik). **Zdjęcia:** Daniel Śniegoń, materiały własne firm. **Sekretariat:** Dominika Dziosa, tel. 0 71 343 61 05.

Wydawca: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.
Prezes: Witold Woźniak. **Wiceprezes:** Jerzy Szulwic. **Dyrektor wydawniczy:** Zbigniew Bański.
Promocja: Joanna Korwin-Kijuć, tel. 0 71 343 61 67, e-mail: joanna.korwin@bauer.pl.
Biuro reklamy pism komputerowych: Magda Milewska (dyrektor), tel. 0 22 516 31 73, Lidia Ukleja (kierownik), tel. 0 22 516 35 02.



Druk: Drukarnia wydawnictwa Bauer Sp. z o.o., Sp.k. w Ciechanowie

Wydawnictwo Bauer należy do Izby Wydawców Prasy.
Click! jest objęty badaniami Polskich Badań Czytelnictwa.

clicknij po gadżet!

WEJDŹ NA **WAP.JAVA.WAPSTER.PL!**

gry java nr 7928

JV2200C24 · JV2119C24 · JV2191C24 · JV2158C24



JV2171C24



JV2024C24

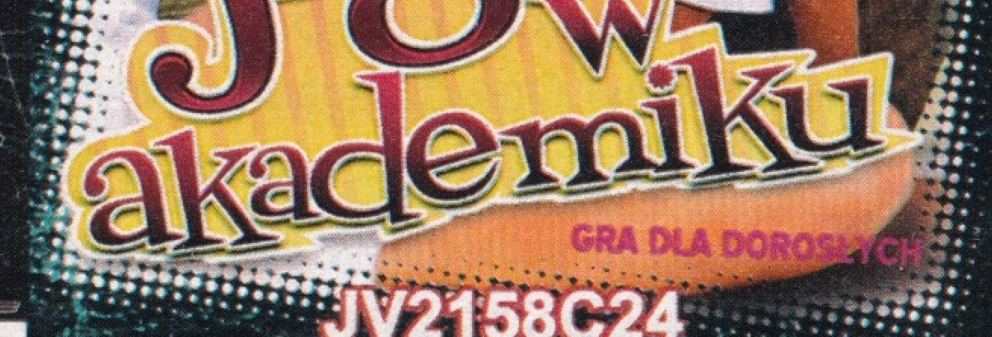


JV2043C24





JV1979C24





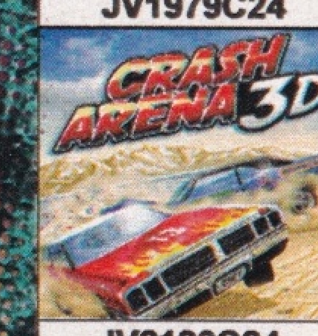
JV2180C24



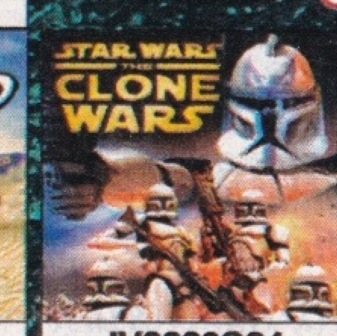
JV2219C24



JV2231C24



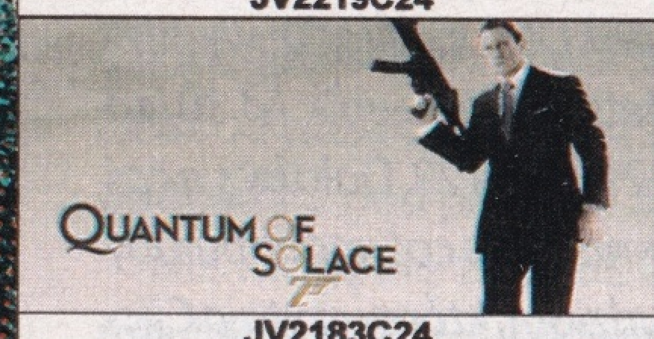
JV2190C24



JV2226C24



JV2185C24



JV2183C24





JV2149C24



JV2215C24

JV2193C24



JV2084C24



JV2124C24



JV2187C24



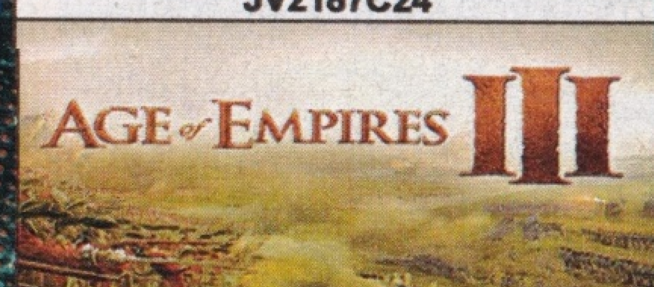
JV2186C24



JV2167C24



JV2216C24



JV2117C24



JV2210C24



JV2192C24



JV2023C24



JV2122C24

JV2022C24

JV2164C24



JV2072C24



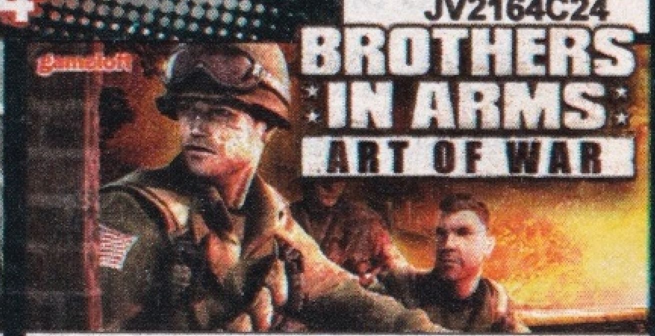
JV2137C24



JV1996C24



JV2060C24



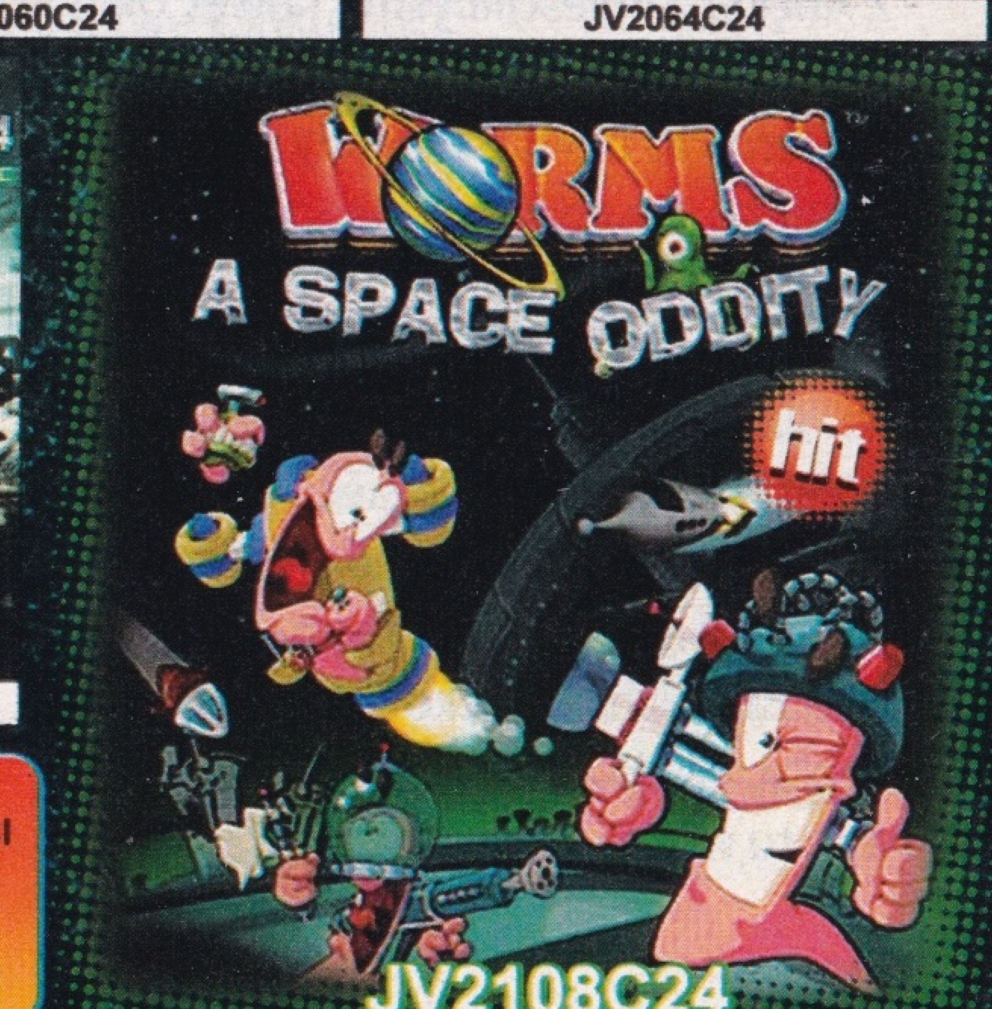
JV2064C24



JAK ŚCIĄGNĄĆ GRĘ



JV2116C24



JV2108C24

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458C24**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458C24**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458C24**).